GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

SPECIAL C.E.S DE LAS VEGAS: 30 PAGES DE NEWS INCROYABLES!

PREVIEWS:

Alcatraz
Might & Magic 3
Super Monaco G-Prix
Switchblade 2
Wing Commander 2
World Of Ultima: 2

TESTS:

Lemmings
Obitus
Red Barron
Rise Of The Dragon
Team Suzuki
Turrican 2

M 4681 - 30 - 25,00 F

SOYEZ PRÉSENTS À LA GRANDE SOIRÉE DES 4 D'OR

CONSOLES: TOUTES LES NEWS ET PREVIEWS POUR LYNX, GAME-BOY, GAME-GEAR, COREGRAFX, NEO-GEO, MEGADRIVE & SUPER-FAMICOM

GREAT COURTS

THE BEST JUST GOT BETTER

2

- GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes
- CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !
- Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)
- Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE
- TOUS les coups sont permis

GREAT COURTS REMET SON TITRE EN JEU !

UBI SOFT
Entertainment Software

Blue Byte

L'EXORCISTE
LA SUITE

ON SE CALME !

L'opération Infogrames du dernier numéro est un succès monstre ! À l'heure où j'écris cet édito, je suis sous deux tonnes d'enveloppes et de bulletins. Fort heureusement, l'opération est terminée, les bulletins reçus après le 1er février ne sont plus valables... Infogrames s'occupe maintenant du traitement des informations et de l'envoi des jeux, ce qui risque de prendre un mois. Ne nous appelez donc pas au téléphone constamment, ne vous inquiétez pas, vous devriez recevoir vos produits d'ici la fin février. Bonne nouvelle, Infogrames s'engage même à refaire quelques exemplaires des jeux qui pourraient être en rupture de stock !

Les 4 d'or Fnac / Génération 4 auront lieu le 7 mars au Grand Rex, et autant dire qu'il va y avoir un monde fou pour cette grande fête. N'oubliez pas de voter si vous ne l'avez pas encore fait, le bulletin et la liste des nominés se trouvent dans le précédent numéro. 400 d'entre vous vont avoir l'extrême plaisir de pouvoir y participer, mais pour plus de détails, rendez-vous à la page 124. Des informations complémentaires seront données sur le serveur 3615 GEN4 et au cours de Giga sur Antenne 2.

Devant l'actualité quelque peu agitée du moment, nous n'avons pu vous proposer la nouvelle formule ce mois-ci, avec nos nouvelles têtes et un look encore plus beau. Ce sera pour le mois prochain !
Notez également que comme d'habitude en janvier, l'actualité micro est quelque peu menue, contrairement aux consoles qui s'en donnent à cœur joie. Le mois prochain devrait voir le retour en force des jeux micros, aussi bien en fast qu'en previews, avec l'approche de Pâques.

Enfin, notre service d'abonnement s'améliore, et devient véritablement performant dès ce mois-ci, donc n'hésitez pas à vous abonner (voir page 167). Notez bien que pour un abonnement de deux ans, nous vous proposons une carte UGC Privilège qui vous permettra d'aller voir quatre films au cinéma, gratuitement !

RÉDACTION
19 rue Hégesippe Moreau, 75018 Paris

Directeur de la publication: Godefroy Guidicelli
Rédacteur en chef. Stéphane Lavoisard
Rédacteur en chef adjoint Frank Ladoire
Chefs de Rubriques Sophie Dumas, Laurent Katz
Chef de Rubrique adjoint: Tristan Lathière
Rédacteurs: Jean Delaite, L. Fox, Olivier Floc'Hlc, Betty Franchi, Didier Latil, Jean-François Micard, Philippe Querleux
Secrétaire de rédaction Françoise Germain
Fabrication, maquette et photogravure Michel Lhopitault, Mireille Guérineau
PAO. Guillaume Saviard

Photogravure Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), 2AGS (Tours), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), STRG (Courbevoie), Préphix (Paris)
Impression. Syma (Torcy)

ADMINISTRATION
Tel (1) 45.22 38 60

3615 GEN4 Mlc Dax
Abonnements Nicole Gabert
Services Comptables· Charles Convalot, Alain Tatem
Gestion Commerciale. Jérôme Forneris

PUBLICITÉ Antoine Harmel
Tel (1) 43 87 01 39

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de presse au capital de 2000 francs et dont le siège social est situé au 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris. La copie et la traduction, même partielles, de nos textes ou documents est formellement interdite sans notre autorisation L'envoi de textes, phtos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés La bande dessinée Diavolo est Copyright Zenda
Dépôt légal· deuxieme trimestre 91

Membre inscrit OJD
Commission paritaire· 69731
ISSN· 0987-870OX

ERIC ET TOI ET MOI

Si la formule est changee, "Gros plan sur la souris", la séquence jeux video dont nous nous occupons dans cette emission qui passe tous les mercredi sur Antenne 2 demeure. Voici le programme des prochaines Souris, qui passent aux environs de 9H00

30 janvier
Tests Battle Squadron (Megadrive) Burning Angel (Coregrafx), Supereal Basketball (Megadrive) NAM 75 (Neo-Geo) Elemental Master (Megadrive)
Truc Crack Down (Megadrive)
Preview Super Monaco Grand Prix (Amiga)

6 février
Tests Lemmings (Amiga) Aleste (Megadrive) Final Fight (Super Famicom) Cyber Lip (Neo Geo) Team Suzuki (Amiga)
Truc Devils Crush (Coregrafx)
Preview Toki (Amiga)

13 février
Tests Super Mario World (Super Famicom) Heavy Unit (Megadrive) Rampage (Lynx), Pilot Wings (Super Famicom) Saint Dragon (Coregrafx)
Truc Afterburner 2 (Megadrive)
Preview Histoire Sans Fin 2 (Amiga)

GÉNÉRATION 4

3 EDITO
124 4 D'OR FNAC / GÉNÉRATION 4
167 ABONNEMENT
194 à 196 PETITES ANNONCES

MICRO-ORDINATEURS

6 à 40 TESTS MICRO
48 à 71 PREVIEWS MICRO

CONSOLES

73 à 120 TESTS CONSOLES
118-119 SOUS LES ARCADES
121
125 à 128 PREVIEWS CONSOLES
123 LE NIPPON DÉGLINGUÉ

NEWS

130 DOSSIER HISTOIRE SANS FIN 2
136 à 145 NEWS
146 à 182 SPECIAL C.E.S. DE LAS VEGAS
184 à 191 HIGH-TECH SPÉCIAL C.E.S.

OXYGEN

197 à 199 CINÉMA
200-201 REPORTAGE: FANTOME
202 à 217 BD
218 à 224 LIVRES
225-226 JEUX

INDEX DES ANNONCEURS

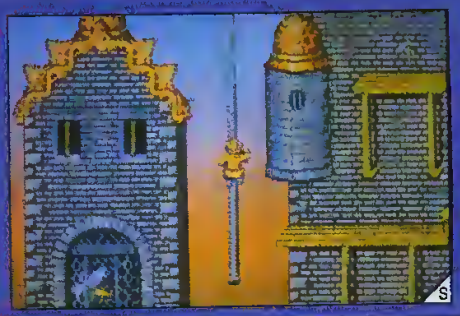
20 CENTURI SOFT 83
A.M.I.E. 122-123
AMSTRAD 9
COCONUT 15-16-161
C.I.C. 69
CROSCUELE 165
FINAL ACCESS 171
THE COMPANY 195

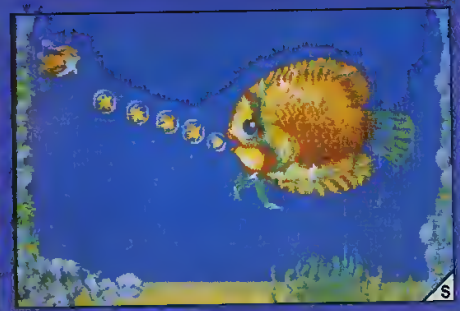
INDEX DES TESTS	MACHINES	PAGE
OBITUS	AM	32
ENCHANTED LAND	AM/ST	6
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT	AM/ST	8
TEAM SUZUKI	AM/ST	20
TURRICAN 2	AM/ST	10
WARLOCK	AM/ST	12
LEMMINGS	AM/PC/ST	38
KNIGHT OF THE SKY	PC	18
LIFE & DEATH 2	PC	34
LORD OF THE RINGS	PC	22
QUEST FOR GLORY 2	PC	30
RED BARRON	PC	14
RISE OF THE DRAGON	PC	26
SHANGHAI 2	PC	36
ALICE IN WONDERLAND	COREGRAFX	78
AVENGERS	COREGRAFX	77
BOMBER MAN	COREGRAFX	79
BURNING ANGEL	COREGRAFX	88
CHAMPIONSHIP WRESTLER	COREGRAFX	88
CYBER-COMBAT PILOT	COREGRAFX	85
DARK LEGEND	COREGRAFX	74
HURRICAN	COREGRAFX	83
KICK BALL	COREGRAFX	79
MARCHEN MAZE	COREGRAFX	77
MURDER CLUB	COREGRAFX	87
OUTRUN	COREGRAFX	84
RANA...	COREGRAFX	86
SAR OF DRACULA	COREGRAFX	76
SAINT-DRAGON	COREGRAFX	82
THUNDERBLADE	COREGRAFX	89
TOYSHOP BOYS	COREGRAFX	78
VALIS 3	COREGRAFX	72
VIOLENT SOLDIER	COREGRAFX	86
ZIPANG	COREGRAFX	84
BALLOON KID	GAME-BOY	104
BATTLE BULL	GAME-BOY	104
CADILLAC 2	GAME-BOY	104
DRAGON SLAYER	GAME-BOY	106
DRAGON TAIL	GAME-BOY	104
GO! GO! TANK	GAME-BOY	105
GREMLINS 2	GAME-BOY	107
KLAX	GAME-BOY	103
KORODICE	GAME-BOY	107
KUNIO BOY	GAME-BOY	105
MR.CHIN'S GOURMET PARADISE	GAME-BOY	105
POCKET STADIUM	GAME-BOY	107
PRO WRESTLER	GAME-BOY	107
RADAR MISSION	GAME-BOY	106
ROBOCOP	GAME-BOY	106
SKATE OR DIE	GAME-BOY	103
SIDE POCKET	GAME-BOY	103
DRAGON CRYSTAL	GAME-GEAR	110
G-LOC	GAME-GEAR	111
WAREHOUSE MAN	GAME-GEAR	111
WONDERBOY	GAME-GEAR	110
PAPERBOY	LYNX	109
RAMPAGE	LYNX	109
ROADBLASTERS	LYNX	108
RYGAR	LYNX	108
ALESTE	MEGADRIVE	99
ATOMIK ROBO-KID	MEGADRIVE	95
BATTLE SQUADRON	MEGADRIVE	91
CRACK DOWN	MEGADRIVE	102
DANGEROUS SEED	MEGADRIVE	92
DARIUS 2	MEGADRIVE	94
ELEMENTAL MASTER	MEGADRIVE	94
HEAVY UNIT	MEGADRIVE	99
JUNCTION	MEGADRIVE	100
MEGA PANEL	MEGADRIVE	92
MICKEY MOUSE	MEGADRIVE	97
PHANTASY STAR 2	MEGADRIVE	98
RING SIDE ANGEL	MEGADRIVE	100
SHADOW DANCERS	MEGADRIVE	96
SWORD OF SODAN	MEGADRIVE	101
TECHNOCOP	MEGADRIVE	93
THUNDERBLADE	MEGADRIVE	90
WONDER LAND	MEGADRIVE	96
ZANY GOLF	MEGADRIVE	93
CYBER LIP	NÉO-GÉO	73
SUPER SPY	NÉO-GÉO	73
BOMBUZAL	SUPER-FAMICOM	120
FINAL FIGHT	SUPER-FAMICOM	114
GRADIUS 3	SUPER-FAMICOM	116
PILOT WINGS	SUPER-FAMICOM	112
POPULOUS	SUPER-FAMICOM	117

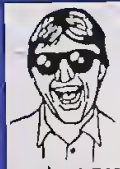
AMIGA

Enchanted Land

Toutes les cérémonies de magie organisées par Jean dans son nouvel appartement se soldant par des échecs cuisants (ce dernier mot étant véritablement le bon, puisque la manipulation de produits chimiques de la part de Jean l'a souvent amené à refaire les plâtres de son salon), il commençait à désespérer de ses pouvoirs occultes. A la demande générale, et surtout à celle de ses voisins de palier, la rédaction lui a donc donné ce jeu à tester, unique moyen de réaliser son rêve: devenir magicien. Alors, le jeu est-il à la hauteur de ses ambitions?







Le Pays Enchanté vit dans la joie et le bonheur depuis des années. Ses habitants ont l'habitude de faire appel au bon Roi qui détient l'Ame de la Sagesse lorsqu'ils ont des problèmes. Mais derrière ce sentiment de calme et de bonheur, le vieux sorcier aigri Plogthor rumina sa rancoeur: personne ne fait plus appel à sa magie. Un jour, il se présente aux portes du palais suivi d'une étrange boîte noire flottant sur un champ magnétique. Le soir même, une terrible explosion détruit en partie le château et l'Ame de la Sagesse. Dans un pays voisin, le sorcier Kurgan a pour mission de rassembler les fragments de l'Ame de la Sagesse afin d'affronter d'égal à égal le terrible Plogthor.

Kurgan devra parcourir les six régions du Pays Enchanté avant d'atteindre son but final. Le tout, le long d'un scrolling multidirectionnel multiplan. Ce scrolling est d'excellente qualité et très fluide. Les graphismes sont aussi fort bien réalisés et le choix des couleurs (très vives) ne gêne pas contrairement à d'habitude dans ce genre de jeu. Donc Krugan devra éviter ou détruire les obstacles qui se dresseront sur son passage. Au départ, il dispose d'un sort: Magic Flash. En cours de jeu, vous aurez accès à d'autres sorts tels qu'un bouclier, un pistolet, un tir sinusoïdal, des explosions, un tir à tête chercheuse ainsi qu'un tir rotatif. De plus des bombes seront à un moment ou à un autre à votre disposition. Certaines partent dans la direction opposée à votre tir, d'autres envahissent l'écran de cristaux. Le jeu est bourré d'autres gadgets qui vous seront très utiles: les cristaux qui vous rendent de l'énergie, de la magie, des munitions. Les champignons pourront aussi (plus ou moins) venir à votre secours: secousses sismiques, invincibilité, paralysant... Les potions vous donneront des armes supplémentaires, une plus forte puissance de tir et une plus grande vitesse de tir.

On remarquera très peu la ligne de statut de jeu (là où votre énergie, et le reste, sont spécifiés) car celle-ci est minuscule et située en haut de l'écran. D'un autre point de vue, ce n'est pas si mal puisque l'on a l'impression de jouer en plein écran. En conclusion, Enchanted Land est un bon jeu d'arcade, jouable, beau (votre même mignon) et agréable à jouer. Digne de Thalion.

Enchanted Land / Thalion

GRAPHISME: 87%
ANIMATION: 84%
SON: 76%
JOUABILITÉ: 62%
INTÉRET: 81%

S

Doc. 7/10
Packaging 7/10

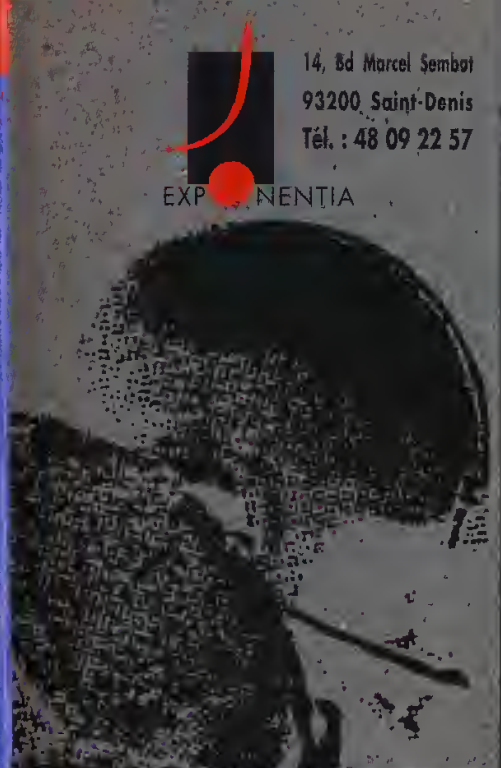
ST (en vente)

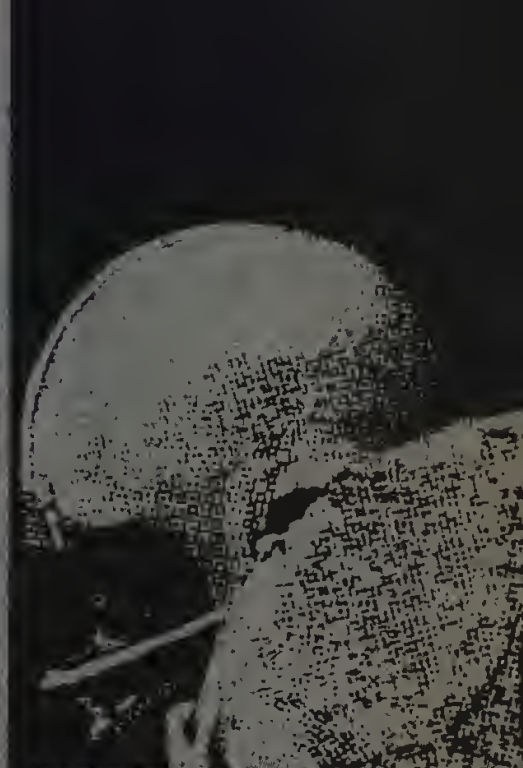
Jeu en anglais

P.Q.	T.L	D.L
F.L 4	S.L	S.D

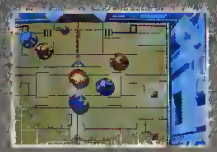
14, Bd Marcel Sembat
93200 Saint-Denis
Tél. : 48 09 22 57

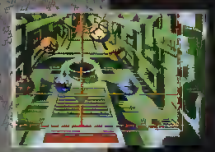
EXPONENTIA





ADRENALYNN©





AMIGA

JEU D'ARCADE - PLEIN ÉCRAN - + DE 64 COULEURS, 50 IMAGES/SECONDE.

HORROR ZOMBIES From THE CRYPT

Dotée d'une grande conscience professionnelle, Betty, après avoir testé ce jeu, n'a pas hésité à visiter tous les cimetières de Paris et sa région pour revivre la grande aventure de ce jeu. Aux dernières nouvelles, elle avait planté sa tente canadienne au Père-Lachaise...

Après les aventures du gentil Kid Gloves, Millenium change radicalement d'atmosphère et nous présente un film d'épouvante : Horror Zombies from the Crypt. Le rideau rouge se lève, accompagné d'une musique de Prokoviev (Roméo et Juliette) et dès la première image, toute la salle frémit ! Dans la nuit opaque, un homme pousse un portail délabré... des cris étranges s'élèvent... l'homme se réfugie dans une bâtisse faiblement éclairée... et clac ! Le piège se referme... il vient d'entrer dans le manoir du comte Valdemar...

Dans le hall, des zombies surgissent de derrière les armures rouillées, mais en grimpant sur le linteau de la cheminée, il peut s'armer d'une épée et se défendre efficacement. Notre courageux héros va ainsi, de pièce en pièce, affronter sorcières, fantômes, loups-garous,.. tout en récupérant des crânes en échange de sa liberté. Si certaines portes sont ouvertes, d'autres nécessitent des clefs, et des issues secrètes sont quelquefois cachées dans des cheminées, dans des tableaux, sous des statues, etc. Bref, il faut passer le décor au peigne fin si l'on ne veut pas rester bloqué. Des objets magiques aident à franchir les obstacles ; le premier que l'on trouve est une paire de bottes silencieuses qui permet de marcher sur la pointe des pieds. Horror Zombie est plein d'astuces, et la difficulté du jeu ne vient pas des ennemis (qui se laissent tuer sans trop de résistance), mais des cachettes et de la bonne utilisation des objets.

A la fin de chaque niveau on reçoit un mot de passe pour l'étape suivante, ce qui évite le rabâchage des tableaux connus lors de parties ultérieures. Les bruitages sont excellents, et si le décor est assez dépouillé, cela permet de bien voir les monstres, qui eux sont particulièrement bien dessinés et colorés.

Sans être un Hit, Horror Zombies est tout de même un jeu bien sympathique.

GRAPHISME: 73%
ANIMATION: 75%
SON: 67%
JOUABILITÉ: 70%
INTÉRET: 69%

Doc: -
Packaging: -
Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

F.G.	D.L.	A.T.
A.L. 3	S.L.	J.D.

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc. L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de **2990F TTC*** COMPLET

AMSTRAD

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus
Nom _____ Prenom _____ Age _____
Adresse _____ Tel _____
Ville _____ Code postal _____
Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78 Grande Rue 92310 SEVRES

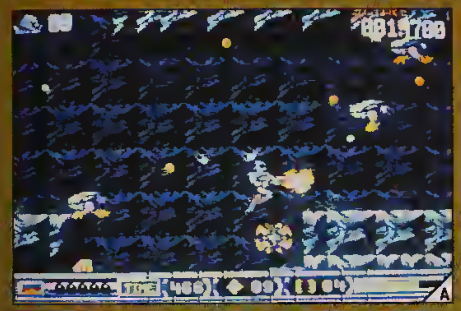
MENTIONS FRANCE GAUSSMANN

TURRICAN 2

Changer d'arme en un quart de seconde, manier le fusil dans tous les sens, sauter d'un endroit à l'autre de sa chambre en évitant les chaises, éviter les projectiles, rouler sous son lit... Jean est devenu un parfait combattant. Peut-être joue-t-il trop avec son ordinateur? En tout cas, il a insisté pour écrire le test de Turrican 2, histoire d'apprendre de nouvelles ruses de combat.

La suite des aventures de Turrican est arrivée et les choses n'ont pratiquement pas changé par rapport au premier. Notre avis non plus d'ailleurs, il est toujours aussi bien. Le scénario est faible, comme dans tous les kill'em all: Morgul a encore pris possession d'une planète et c'est à vous de détruire ses forces

Turrican II est composé de huit niveaux. Chaque niveau est immense, du moins par rapport au I. Ils ne sont pas linéaires, c'est-à-dire qu'il faut se balader un peu partout avant de découvrir le bon chemin. Le tout avec un scrolling fluide et une animation plus que géniale. Il faut voir le robot courir, c'est réellement fabuleux. Le deuxième volet est également supérieur par ses nouvelles armes et sa nouvelle arme secrète à laquelle rien ne résiste. Turrican se transforme en arme et détruit tout ce qui se trouve à l'écran, et cela durant à peu près 10 secondes. De plus, mis à part les tirs classiques, il dispose d'une option en tir continu avec laquelle il arrose ses ennemis tout autour de lui. A partir du cinquième niveau, Turrican se transforme en vaisseau et c'est parti pour un shoot'em up qui d'ailleurs est très jouable (plus qu'avec le robot). Dans l'ensemble, Turrican II est un très bon jeu, bien construit et je ne saurais que trop vous le recommander (surtout sur ST).



Turrican II / Rainbow Arts

GRAPHISME: 91%	Doc: -
ANIMATION: 94%	Packaging: -
SON: 94%	Amiga / ST (février)
JOUABILITÉ: 70%	Jeu en anglais
INTÉRET: 94%	P.Q. B.F. T.L. / D.L. S.L. 5 F.L. 5

OFFRE N°1

LES T-SHIRTS GEN 4 SONT ARRIVÉS !

Ils sont noirs avec le logo Génération 4 dans le dos et le Gen d'or en petit sur la poitrine. Trois formats: Petit, moyen et grand.

65 ff l'un et 150 ff les 3 + 15 ff port

LES AUTOCOLLANTS AUSSI !

OFFRE N°2

AVEZ-VOUS LA COLLECTION COMPLÈTE DE GEN 4 ??

☆ LE PACK D'ENFER ☆

❒ N°1 ❒ N°2 ❒ N°3 ❒ N°4 ❒ N°5 ❒ N°6
❒ N°7 ❒ N°8 ❒ N°9 ❒ N°10 ❒ N°11 ❒ N°12
❒ N°13 ❒ N°14 ❒ N°15 ❒ N°16 ❒ N°17 ❒ N°18
❒ N°19 ❒ N°20 ❒ N°21 ❒ N°22 ❒ N°23 ❒ N°24

ATTENTION! Certains numéros indiqués ici ne sont pas encore sortis. Ne commandez que des numéros précédant celui du mois en cours.

Il comprend: 2 RELIURES + 11 ANCIENS NUMÉROS AU CHOIX:

270 ff (port compris)

Une occasion à ne pas manquer,la valeur réelle du pack est de 465 ff (port compris).

OFFRE N°3

RELIURES

Elles sont vertes et frappées du sigle Génération 4. Ces reliures permettent de ranger votre collection bien au chaud, à l'abri des tremblements de terre. Elles contiennent environ 10 N°.

reliure GEN 4: 65 ff l'unité (port compris).

Le CD laser des musiques de ROCKSTAR

65 ff l'unité (port compris). SUPER!!

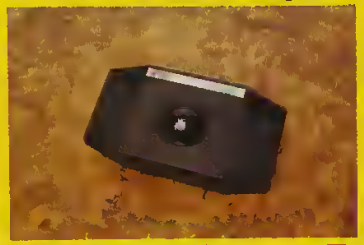
3 MANETTES EN UNE SEULE

OFFRE N°4

Une souris (solide) + un Track ball (rapide) +

345 Ff +15ff de port

Recommandé par le magazine, pratiquement incassable, c'est l'accessoire indispensable.



Super Nouveau Chouette Facile

C'est possible...

Désignation	Qté	P.U.	TOTAL
1 1 Tshirt Génération 4 noir 3 T-sbirts	.	80 / 165	
Petit autocollant ❒		1,50	
2 Le Pack du siècle		270	
3 La rel. GEN 4 ❒/ CD ❒		65	
4 Le Track Ball 3.0		360	
TOTAL GÉNÉRAL			

Attention: Il existe trois tailles différentes de Tshirt, indiquez votre choix ci-dessous.
Petit ❒ x... Moyen ❒ x... Grand ❒ x...

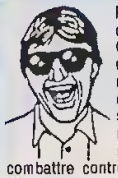
Pour le pack du siècle, joindre les numéros choisis.

NOM : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....
Ville : .....

Merci d'envoyer votre règlement à l'ordre de PRESSIMAGE, 210 Rue du Fbg St Martin 75010 PARIS, par CCP ou chèque bancaire. Etranger : virement bancaire ou chèque encaissable S.P. Voir page sommaire

Red Baron

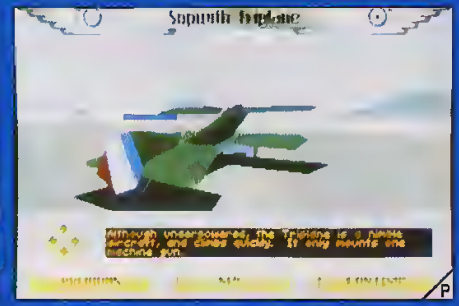
Jean est très consciencieux, il se plonge entièrement dans les jeux qu'il teste. Quelle ne fut pas notre surprise en le voyant débarquer à la rédaction avec un casque d'aviateur, des lunettes, des bottes fourrées, un flying-jacket et une écharpe blanche pour venir tester Red Baron. Il est même allé jusqu'à coller un timbre sur le mur pour chaque appareil ennemi abattu... enfin il le fera dès qu'il visera juste! Il vous livre ses impressions juste après un atterrissage catastrophe.

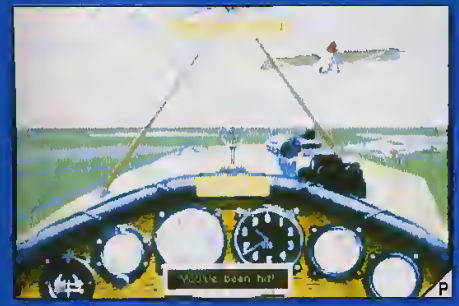


Red Baron est le deuxième simulateur de vol, ce mois-ci, se déroulant durant la Première Guerre mondiale. Vous allez être aux commandes d'un des 28 avions de diverses nationalités qui évoluaient dans les cieux d'antan. Red Baron est composé d'une longue suite de menus d'options (rassurez-vous, c'est rapide). Sur le menu principal vous pourrez sélectionner l'option générale de votre vol : combattre contre un As, commencer une carrière, faire une simple mission, regarder les beaux avions sous tous les angles ainsi que vos pilotes. Une toute nouvelle option figure au menu de Red Baron: mission recorder. C'est en fait un magnétoscope qui enregistre toute votre mission et une fois à terre, vous pouvez la visionner sous tous les angles et même intervenir à nouveau afin de corriger certaines fautes de pilotage. C'est exactement ce qu'il faut pour épater les copains, étant donné que rien ne marche lorsqu'ils sont là. Au niveau du contrôle de l'avion, il n'y a rien de plus simple: les gaz et hop! A la souris comme au joystick, le pilotage est extrêmement maniable et c'est vraiment un plaisir que d'évoluer ainsi sans avoir à corriger sans cesse son assiette. Comme d'habitude, diverses vues sont accessibles: intérieures comme extérieures. Mais là où Red Baron est génial, c'est que pour passer du cockpit en vue extérieure, il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris (l'autre étant pour le tir). Il existe aussi un panel contenant des options qui rendent votre simulation plus réaliste, telles que la vitesse du vent, le soleil de face ou non, les mitrailleuses qui s'enrayent...

Une fois que vous avez sélectionné votre vol, s'il sagit d'un vol libre, vous pouvez partir seul ou bien en escadrille (en choisissant bien sûr votre formation). J'aurais énormément de mal à vous décrire ce que ça fait de voler en escadrille alors que les ennemis attequent, les mots me manquent... Les missions sont aussi très variées. On peut revivre les grandes batailles, contrecarrer les plans d'un as, affronter un escadron ennemi, patrouiller sur le front, escorter des bombardiers, arrêter un raid de bombardiers, attaquer un Zeppelin (si vous n'êtes pas allemand), défendre un ballon... de plus chaque mission est paramétrable (vent, lieux, nombre d'ennemis).

Les graphiques sont superbes et l'animation est excellente et superfluide, du moins sur un 386. Et si vous possédez une carte sonore (MT32, Ad Lib) vous vous intégrerez encore plus facilement dans la bataille, puisqu'on entend très distinctement les impacts de balles sur la carlingue (que l'on peut aussi voir apparaître). Il y a longtemps que je m'amuse sur des simulateurs de vol, mais Red Baron est le seul qui m'ait véritablement accroché. La preuve, je vais m'empresser d'acheter un PC pour continuer chez moi!





Red Baron / Dynamix

GRAPHISME: 84%
ANIMATION: 94%
SON: 34% / 67%
JOUABILITÉ: 83%
INTÉRET: 95%

Doc. 8/10
Packaging: 8/10
PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q.	D.L.	S.D.
5		
F.L.	S.L.	T.L.
5	5	5

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.66
Metro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C Cial Le Triangle-Ni Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.56

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS	
10 JEUX SPECTACULAIRES	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
15 MEGASTARS	ND/225
CARTOONS	155/25
CHALLENGERS	ND/295
CLAP CINE	145/239
DOUBLE ACTION	145/195
EDITION N°1	125/245
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION II	175/245
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/165
LES BATTANTS	145/195
LES BARBARES	149/169
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	145/195
LES DIEUX DU CIEL	175/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES GEANTS DU SPORT	165/225
LES GUERRIERS NINJA	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/165
LES MAITRES NINJA	125/175
LES STARS D HOLLYWOOD	145/225
LES TILT D OR LOGICIELS	ND/195
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
SEGA ARCADE TURBO	145/195
T.N.T. (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245
BLOODWYCH	125/165
CARRIER COMMAND	109/149
CHESSMASTER 2000	149/199
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON II	95/145
DRAGON BREED	95/165
ESWAT CYBER POLICE	95/145
F16 COMBAT PILOT	145/195
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO S QUEST	99/149
GOLDEN AXE	95/145
GRAND PRIX CIRCUIT	99/145
GREMLINS II	99/155
IRON LORD	ND/195
KICK OFF 2	95/145
L'ESPION QUI M AIMAIT	99/149
LINE OF FIRE	95/145
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
MOKOWE	ND/195
NARCO POLICE	109/155
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
PANZA KICK BOXING	165/195
POLE 500	145/175
ROBOCOP II	95/145
RICK DANGEROUS II	99/149
SAGA	ND/195
SAINT DRAGON	95/145
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SDAW	ND/145
SHADOW OF THE BEAST	129/155
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
STRIDER II	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TOTAL RECALL	95/145
TURRICAN	95/145
TWINWORLD	149/169
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	109/169

COMMODORE 64

COMPILATIONS	
100% DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/265
CHALLENGERS	ND/245
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
HOLLYWOOD COLLECTION	125/165
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169/245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	139/185
STARWARS TRILOGY	109/185
TAITO COIN OP HITS	125/165
TNT (HITS TENGEN)	ND/295
WHEELS OF FIRE	149/249
ADIDAS CHAMP FOOTBALL	129/189
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
ATOMIC ROBOKID	ND/195
B.A.T	ND/165
BACK TO THE FUTURE II	ND/195
BARD'S TALE 3	ND/245
BATMAN (LE FILM)	95/145
BETRAYAL	149/189
CABAL	99/145
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/149
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGON SPIRIT	125/165
EMLYN HUGHES INTL SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
F16 COMBAT PILOT	180/245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/150
GRAND PRIX CIRCUIT	120/169
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/189
INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
L ESPION QUI M AIMAIT	109/169
LAST NINJA III	ND/169
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/145
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/145
PIPE MANIA	ND/160
POOL OF RADIANCE	ND/269
Q B	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RICK DANGEROUS II	ND/169
SAINT DRAGON	109/169
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/110
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	95/149
SPEEDBALL	95/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE (SCENERY)	ND/89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/145
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
TWINWORLD	109/169
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160
ZOMBI	149/199

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS	
10 MEGA HITS VOL 2	345
ACCOLADE IN ACTION	245
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
EPYX SPORTING GOLD	295
FULL BLAST	295
HEROES	245
LES BATTANTS	345
LES DIEUX DU CIEL	295
LES GEANTS DU SPORT	295
LES TILT D OR	245
PC GOLD HIT II	295
POWER CRASH	295
POWER PACK	325
TITUS ACTION	245
ADVANCE DESTROYER SIMULATION	285
B.A.T	280
BARD S TALE III	245
BATMAN THE MOVIE	245
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	295
BUDOKAN	245
CAPTIVE	295
CONQUEST OF CAMELOT	445
COUGAR FORCE	269
CRYSTALS OF ARBOREA	249
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAS BOOT	359
DAYS OF THUNDER	295
DICK TRACY	249
DUNGEON MASTER	395
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMPIRE GALACTIQUE	345
F19 (MICROPROSE)	385
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S SCENERY DISK (L'UNITE)	295
FLIGHT SIMULATOR 4	450
GEISHA	295
GETTYSBURG	345
GREAT COURTS II	245
HERO S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	248
KICK OFF 2	249
KING QUEST V	385
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LHX ATTACK CHOPPER	385
LOOM	295
LORD OF THE RING	325
LOST PATROL	245
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	249
MIDWINTER	345
NARCO POLICE	259
NINJA TURTLES	285
OPERATION STEALTH (256 COUL)	345
PANZA KICK BOXING	285
POPULOUS DATA DISK	95
POPULOUS	245
PRINCE OF PERSIA	245
RAILROAD TYCOON	345
RICK DANGEROUS II	245
SATAN	240
SECRET OF MONKEY ISLAND	345
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
STORMLORD	295
STORMOVIK	295
TEST DRIVE III	279
THUNDERSTRIKE	249
TORVAK THE WARRIOR	245
TV SPORT BASKETBALL	345
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	259
U.M.S. II	349
VETTE	295
WING COMMANDER	295
XENON II	290

MATERIEL

ATTENTION POUR TOUS LES ORDINATEURS NOUS OFFRONS UN CADEAU

ATARI	
520 STE	PROMO
520 STE + ECRAN MONO	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	3390
1040 STE+ ECRAN MONO	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR EXTERNE 3 5 DF	990
MEGA ST1 PROMO LIMITEE	3990
AMIGA	
AMIGA 500	PROMO
ECRAN COULEUR STEREO	2490
CABLE PERITEL	180
EXTENSION MEMOIRE 512 KO + HORLOGE A501	950
LECTEUR EXTERNE 3 5	990
BIENTOT LE CDTV	NC
IMPRIMANTES	
STAR LC10 II	1990
STAR LC 10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290
EPSON LX 400	1890
EPSON LQ 400 25 AIG	3190
CABLE	150
JOYSTICKS	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES	
3"5 NEUTRES DF/DD LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD LES 10	39
3" CF2 LES 10	150

SPECTRUM

COMPILATIONS	
100 DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	150
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DOUBLE DRAGON	89
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	250
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D TENNIS	110
ITALY 90	120
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95

ATARI STF/STE

COMPILATIONS	
CARTOONS	249
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
DRAGON S LAIR + SPACE ACE	445
EDITION N°1	245
EPYX SPORTING GOLD	245
HEROES	255
FULL BLAST	259
LES BATTANTS	255
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES FOUS DU VOLANT	245
LES GEANTS DU SPORT	285
LES GUERRIERS NINJA	295
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
SEGA ARCADE TURBO	245
TITUS ACTION	290
WHEELS OF FIRE	295
ADVANCE DESTROYER SIMULATOR	285
APPRENTICE	245
B.A.T	290
BACK TO THE GOLDEN AGE	290
BATTLE COMMAND	195
BATTLE ISLE	249
BATTLE OF BRITAIN	295
BETRAYAL	295
BLITZKRIEG MAY 1940	280
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHESS CHAMPION 2175	295
CHASE HQ II	195
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	345
CONQUEST OF CAMELOT	345
CORPORATION	225
COUGAR FORCE	195
CRYSTALS OF ARBOREA	225
DAYS OF THUNDER	290
DELUXE PAINT	495
DICK TRACY	245
DRAGON FLIGHT (VF)	290
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMPIRE GALACTIQUE	255
EXPLORA III	245
F19 STEALTH FIGHTER	349
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FINAL CONFLICT	295
FIRE & BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATEUR II (FRA)	345
FLIGHT OF THE INTRUDER	295
FLIMBO S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	290
GETTYSBURG	345
GOLD OF THE AZTECS	245
GOLDEN AXE	249
GREAT COURTS II	245
GREMLINS II	195
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
L ART DE LA GUERRE	295
L ESPION QUI M AIMAIT	195
LAST NINJA REMIX	259
LEGEND OF FAERGHAIL	245
LINE OF FIRE	245
LOST PATROL	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MASTER SOUND II	495
MAUPITI ISLAND	265
MIDWINTER	290
N.A.R.C	245
NARCO POLICE	295
NINJA TURTLES	245
OPERATION STEALTH (SECRET DEFENSE)	285
PANZA KICK BOXING	245
PANG	195
PICK N PILE	280
PLOTTING	195
POPULOUS ST/STE	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERMONGER	295
QUARTET (CREATION MUSICALE)	549
ROBOCOP II	195
RICK DANGEROUS II	245
SAINT DRAGON	245
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SLIDERS	229
SPEEDBALL II	245
STORMLORD 2	145
STRIDER II	245
ST REPLAY VIII	850
SUPER SKWEEK	195
SUPREMACY	295
S.W.I.V	245
TCB TRACKER (CREAT MUSICALE)	549
TEAM SUZUKI	245
THE IMMORTAL (1 MEG)	245
THE TELLER	295
TOKI	245
TOM & THE GHOST	295
TOTAL RECALL	245
TOURNAMENT GOLF	245
TOYOTA CELICA GT	245
TURRICAN	295
TV SPORT FOOTBALL	295
ULTIMA 5	275
ULTIMATE RIDE	245
U.M.S.2	295
WOLFPACK	295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	295

AMIGA

COMPILATIONS	
ALL TIME FAVOURITES	295
CHALLENGERS	295
DECLIC	295
EPYX SPORTING GOLD	255
FULL BLAST	299
HOLLYWOOD COLLECTION	245
LES AVENTURIERS	245
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	265
LES GEANTS DU SPORT	295
LES GUERRIERS NINJA	295
LES JUSTICIERS II	245
LES STARS D HOLLYWOOD	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
MIND GAMES	219
POWER PACK	225
SEGA ARCADE TURBO	245
TITUS ACTION	290
WHEELS OF FIRE	295
AMOS THE CREATOR	495
AWESOME	345
B.A.T	295
BARD'S TALE III	245
BATTLE COMMAND	245
BATTLE OF BRITAIN	[illegible]
BETRAYAL	295
BLITZKRIEG MAY 1940	280
BUDOKAN	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHASE HQ II	195
CHESS CHAMPION 2175	295
CORPORATION	245
CORPORATION MISSION DISK	195
CRYSTAL OF ARBOREA	225
DICK TRACY	245
DRAGON'S LAIR II	395
DRAGON FLIGHT (VF)	290
DUNGEON MASTER (VF)	295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMPIRE GALACTIQUE	255
ESWAT CYBER POLICE	245
EXPLORA III	255
F19 STEALTH FIGHTER	395
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK I	195
FALCON MISSION DISK II	195
FIRE & BRIMSTONE	245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FLIGHT OF THE INTRUDER	249
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	249
GETTYSBURG	345
GOLD OF THE AZTECS	245
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	245
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	245
KILLING GAME SHOW	245
L'ART DE LA GUERRE	295
L'ESPION QUI M AIMAIT	195
LAST NINJA REMIX	269
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEMMINGS	245
LINE OF FIRE	245
LOOM	245
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	295
MAUPITI ISLAND	269
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
MONTHY PYTHON	195
N.A.R.C	195
NARCO POLICE	249
NINJA TURTLES	249
NO EXIT	225
OPTIUS	345
OPERATION STEALTH	295
PANZA KICK BOXING	245
PANG	245
POLICE QUEST II	345
PRINCE OF PERSIA	245
PIRATES	245
PLAYER MANAGER 2.0	245
PLOTTING	249
POOL OF RADIANCE	295
POWERMONGER	245
ROBOCOP II	245
RICK DANGEROUS 2	245
SAINT DRAGON	245
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SLIDERS	239
SPEEDBALL II	245
STRIDER II	245
STUDIO ANIMATION WALT DISNEY	930
SUPREMACY	295
SUPER SKWEEK	195
S.W.I.V	245
TEAM SUZUKI	245
THE IMMORTAL	245
TOKI	245
TOM & THE GHOST	[illegible]
TOTAL RECALL	145
TOURNAMENT GOLF	[illegible]
TOYOTA CELICA GT	245
TURRICAN	245
TV SPORT BASKETBALL	249
TV SPORT FOOTBALL	249
ULTIMA 5	295
ULTIMATE RIDE	249
U.M.S II	245
UNREAL	295
WINGS (1 MEG)	295
WINGS (512 K)	295
WOLFPACK (1 MEG)	295
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	299
WRATH OF THE DEMON	345

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____
ADRESSE ____
VILLE ____ CODE POSTAL ____
Tel ____

Date d'expiration __ / __
Signature

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ____ +15F
Préciser ☐ Cassette ☐ Disk **TOTAL à payer** ____

Règlement : je joins ☐ cheque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ CB

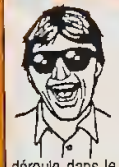
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

KNIGHTS
Of The Sky

Lorsqu'il ne passe pas son temps dans les salles obscures à visionner des films gore, Jean rêve d'une chose: être un as de la Première Guerre mondiale pour enfin bénéficier de la considération de tous. Malheureusement les cockpits de l'époque ne lui permettent pas de s'installer aux commandes. Pour néanmoins assouvir sa passion, il se rabat sur les simulations micros dans lesquelles il est passé maître!



Comme la mode du rétro revient en force, Microprose vous permet de remonter jusqu'en 1914 lors de la Première Guerre mondiale. Vous êtes un pilote confirmé (apres être passé par l'entraînement), et vous avez le choix entre participer directement au conflit, affronter un as des as, ou bien encore vous connecter via modem avec un de vos amis pour un autre tête à tête. Au niveau du contexte, l'action se déroule dans le nord de la France ainsi que dans la region des Flandres.

En mode entraînement, vous aurez le choix entre 20 avions differents (français, britanniques et allemands), puis vous selectionnerez l'un des cinq niveaux de difficulté. Diverses options s'offrent encore a vous, telles que voler sans ennemis, avec des ennemis, non armés ou bien la "totale".
Si vous préférez mettre directement un pied dans la Première Guerre mondiale, sachez que rien ne vous sera épargné. Tout d'abord, le choix d'avions se fera parmi deux (c'est mince), du moins au début. En revanche les missions qui vous sont proposées (environ une centaine) sont assez bien faites mais restent dans un domaine assez répétitif: bombardements, destruction de ballons dirigeables, reconnaissance, interception et support de troupes au sol. D'une manière comme d'une autre votre but est simple: devenir un as.
De temps en temps, vous rencontrerez un as de l'aviation allemande. Si ce n'est pas le cas, en revenant de mission, on vous apprendra sa dernière position. D'ailleurs en parlant d'eux (les s), vous avez aussi la possibilite de les rencontrer (tous les 16) en combat (face à face) en selectionnant le mode "Head to Head". Les missions proposées sont tirées aléatoirement, donc pas de difficulté croissante (tout depend du niveau). Malgre les problèmes pour maintenir l'avion en ligne droite (pas tres maniable), le scrolling saccadé (sur une grosse bécane) et les graphismes assez moyens (pour du VGA), Knights of the Sky ne devient attachant que si vous y jouez suffisamment longtemps pour le manier sans problème, mais la où ça devient un véritable cauchemar, c'est lorsqu'il vous faut faire des acrobaties pour échapper à un Baron, as de l'aviation allemande. En bref, Knights of the Sky aurait pu être un supersoft si la réalisation avait ete plus soignee, mais il reste tout de même tres sympa.

Knights Of The Sky / Microprose		
GRAPHISME: 79%	Doc: 9/10	
ANIMATION: 63%	Packaging: 8/10	
SON: 58%	PC (en vente)	
JOUABILITÉ: 67%	Jeu en anglais	
INTÉRET: 68%	P.Q / B.F / R.F	
	F.L 3 / S.L / D.L	

QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...

BATTLESTORM™

L'ULTIME SHOOT'EM UP

AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
MASTER SYSTEM
GX 4000
SPECTRUM
C64/128

Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'Aliens. Vous jurez alors de venger les votres. Après une longue traque, vous les avez enfin retrouvés; l'heure de la vengeance a sonné.
Votre objectif:
les BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont décimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!

- JOUABILITÉ D'ARCADE
- RAPIDITÉ EXCEPTIONNELLE
- SCROLLING MULTI-DIRECTIONNEL
- 50 IMAGES SECONDE
- 7 MONDES DIFFERENTS
- ARMES ET BONUS

3615 TITUS

TITUS SOFTWARE

AMIGA Version

TEAM SUZUKI

Ne manquant aucune retransmission des grands prix motos à la télévision (domaine qu'il commence à bien connaître !), Frank Ladoire n'a laissé à personne d'autre le soin de tester Team Suzuki. Maintenant le plus dur, c'est de le persuader de quitter son casque et ses gants, cet équipement le retardant grandement dans l'écriture de ses tests...

Gremlin n'en finit pas de nous étonner ! Au vu de ses dernières productions, Lotus Turbo Esprit Challenge, et dans une moindre mesure Celica Rallye, cette société s'affirmait comme l'une des plus qualitatives de la fin de l'année 90. Cette tendance se confirme avec la sortie de Team Suzuki, simulation de course motos réalisée entièrement en 3D, et la prochaine arrivée de Switchblade 2, présenté en preview.

Au niveau des options, Team Suzuki est très complet et offre, en plus du classique entraînement, la possibilité de s'engager dans une simple course ou bien l'inscription au championnat du monde entier regroupant tous les circuits référencés. Dans un cas comme dans l'autre, un nouveau menu vous permettra de choisir entre un certain nombre d'options, comme courir sur des tracés supplémentaires (non encore disponibles) ou bien modifier le nombre de tours de course. Bien sûr, en mode championnat, il est possible de sauvegarder votre partie pour la reprendre ultérieurement. Mais avant de démarrer, vous devez également choisir votre catégorie, c'est-à-dire la cylindrée de votre moto. Si le jeu vous place d'entrée aux commandes d'une 125 cm3, il est possible de changer de machine et d'opter pour les quarts de litre (250 cm3) ou alors passer directement sur une 500 cm3, la catégorie reine des courses de vitesse moto. A noter que la 125 cm3 possède une boîte de vitesse automatique, alors que les deux autres sont équipées de boîtes manuelles, beaucoup plus délicates à maîtriser.

Après avoir sélectionné votre machine et le mode de course, vous êtes prêt à prendre le départ, votre position étant déterminée par votre tour le plus rapide lors des qualifications. Une fois lancé, vous visualisez le tracé, les autres motos et votre tableau de bord, mais si cela ne vous convient pas, vous pouvez enlever ce dernier et voir directement la piste devant vous. De plus, l'angle de caméra est également variable, et celle-ci peut se placer derrière ou devant votre moto, à n'importe quel endroit souhaité. Dernière précision, les pilotes des autres motos peuvent aussi être affichés ou non, suivant votre désir.

La réalisation de Team Suzuki est exceptionnelle. La gestion de la 3D est sans aucun doute l'une des meilleures jamais observées sur micro (il faut d'ailleurs préciser que la version ST est légèrement plus fluide que la version Amiga). Enfin un jeu de motos où le réalisme est présent, car tout comme dans Ultimate Ride, c'est tout l'écran qui bouge lorsque vous prenez un virage (à noter que c'est bien là le seul point commun, tellement Ultimate Ride est mauvais, n'en déplaise à d'autres journaux !). De même, lors de vives accélérations, la moto effectuera un "wheeling" (une roue arrière) du plus bel effet. Pour être toujours plus fidèle à la vraie course, les programmeurs ont inclus la possibilité de se retourner, en pressant la barre d'espace, pour visualiser les concurrents qui se trouveraient derrière. Utile mais dangereux ! Et pour couronner le tout, la jouabilité est au rendez-vous, même si les premiers tours de roues risquent d'occasionner quelques chutes. Avec un minimum de pratique, et surtout en sachant calmer ses ardeurs à l'approche des courbes, le jeu s'avère tout à fait maniable. En définitive, une réussite sur toute la ligne !

Team Suzuki — Gremlin

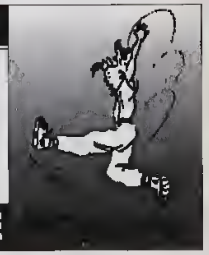
GRAPHISME: 77%	Doc: 7/10
ANIMATION: 96% / 93%	Packaging: -/10
SON: 66%	Amiga / ST (février)
JOUABILITÉ: 69%	Jeu en anglais
INTÉRET: 93%	P.Q. 5 / B.F. 5 / R.F. 5 / F.L 5 / S.L 5 / J.D. 5

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

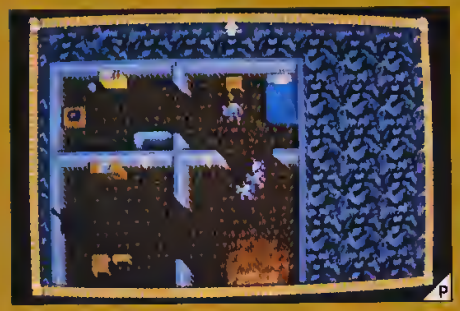
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

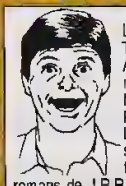
3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



Lord Of The Rings

Les adaptations du Seigneur des Anneaux se succèdent régulièrement, sans jamais parvenir a être le jeu dont on rêve... C'est pourtant ce qu'Interplay semble avoir réussi, à voir la mine réjouie de notre hobbit de la rédaction, Didier Latil.





Les véritables adaptations des romans de J.R.R. Tolkien, "Bilbo le Hobbit" et "Le Seigneur des Anneaux", assez rares, étaient jusqu'à maintenant réussies mais sans plus. War in Middle Earth de chez Melbourne, Riders Of Rohan de chez PSS (testé le mois dernier) Lord Of The Rings de chez Interplay est sûrement le mieux fini et le plus intéressant de tous. Pour ceux qui persistent à ignorer les romans de J.R.R. Tolkien, je vais faire un 25e et dernier résumé de l'histoire et surtout vous conseiller de lire ces romans, vous ne le regretterez pas. L'aventure commence dans une région appelée La Comté, une province du monde de la Terre du Milieu, habitée par les hobbits, un peuple d'humanoïdes de petite taille. Pacifiques, volontaires, aimant boire et manger, les hobbits craignent plus ou moins les autres races (humains, elfes, nains, orcs...). La Terre du Milieu est un pays fantastique où la magie est relativement courante, les monstres assez nombreux et les dragons heureusement très rares. L'histoire commence alors que Frodo Baggins, un jeune hobbit vient d'hériter d'un mystérieux anneau. Son ami magicien, Gandalf, lui révèle qu'il s'agit d'un objet maudit très puissant, qui doit absolument être détruit. Le seigneur des ténèbres, Sauron, s'il le trouvait, aurait alors la possibilité de dominer le monde entier. Frodo décide donc de partir pour une très longue quête, à travers tout le pays de la Terre du Milieu. Sa longue mission lui fera visiter de nombreux lieux, rencontrer des créatures merveilleuses et affronter des dizaines de dangers. Il s'agit donc d'un jeu de rôle, dans lequel vous dirigez Frodo Baggins et ses amis, dans une aventure qui correspond au premier tome du roman "Le Seigneur des Anneaux". S'il est possible de suivre assez fidèlement, l'aventure telle qu'elle se passe dans les romans, il est surtout possible de choisir ses propres solutions pour résoudre les problèmes que rencontre la Compagnie, votre groupe d'aventurier. En fait de nombreux personnages, lieux et petites aventures ont été ajoutées à l'histoire telle qu'elle apparaît dans l'oeuvre originale de J.R.R. Tolkien, mais sans pour autant la défigurer. Au contraire, vous retrouvez presque tous les personnages du roman ainsi que la plupart des lieux, le tout représenté par des graphismes superbes et des dialogues totalement dans l'esprit du roman. Ce souci de garder l'ambiance merveilleuse du roman se poursuit par de nombreuses séquences d'écrans graphiques, reprenant les moments forts du roman et par une documentation très complète avec l'histoire de la Terre du Milieu, une carte de La Comté avec les principaux lieux, une présentation des personnages, des noms et de divers autres endroits du monde. Le tout donne une atmosphère très proche de celle des romans et rien que pour cette prouesse, il faut féliciter les auteurs de ce soft. La représentation du terrain et des personnages fait tout de suite penser à celle d'Ultima VI, à la différence près que cette fois, tout l'écran est utilisé (ce qui explique une certaine lenteur de déplacement et un scrolling légèrement haché sur une machine à moins de 16 MHz). En cliquant sur le bouton droit de la souris, apparaît alors un menu, constitué de 10 icônes. Celles-ci permettent d'utiliser la magie, de combattre, de désigner un leader pour le groupe, d'utiliser les compétences d'un personnage, de discuter, de prendre ou d'utiliser ou d'échanger ou encore d'abandonner un objet... Les dialogues avec quelqu'un permettent d'obtenir de nombreuses informations et surtout de recruter des alliés (attention aux traîtres). Vous pouvez en fait engager de nombreux personnages qui n'apparaissent pas dans les romans ou au contraire ne pas recruter Pippin ou Merry par exemple, qui dans le roman participent à toute l'aventure. La plupart des missions ne sont pas indispensables, mais elles permettent de trouver argent, informations et matériel. Au cours de ces missions, il faut utiliser au mieux les compétences de chacun. "Hide" (se cacher) permet d'entrer dans un endroit de façon très discrète. "Climb" (escalader) rend possible le fait d'escalader une paroi rocheuse. "Charisma" vous donne des talents d'orateur pour convaincre quelqu'un à l'origine hostile... En bref, les compétences servent réellement et l'interaction de vos caractéristiques avec le monde est sensible. Mes seuls reproches concernent les déplacements des personnages, pas très réalistes. Seuls quatre directions sont accessibles (et pas les diagonales) et pour entrer dans une pièce, il faut vraiment se trouver précisément et exactement en face de la porte, ce qui n'est pas toujours très facile. De même pour éviter un obstacle (arbre, mur...), il faut vraiment passer assez loin de celui-ci. En plus, le programme garde en mémoire un certain nombre de déplacements, alors n'appuyez pas en continu sur une touche car vous risquez d'aller trop loin. Une fois habitué à ce problème de maniabilité, c'est un véritable régal que de jouer à Lord Of the Ring, d'autant plus qu'il semble posséder une très grande durée de vie. Un autre léger problème vient du fait que vous ne disposez que de deux sauvegardes, ce qui vous oblige à recopier celles-ci sur des disquettes pour en avoir autant que vous voulez. Pour l'heure, je retourne dans le monde de la Terre du Milieu car Frodo semble avoir quelques problèmes pas dans Khazad-Dum, soit les mines de la Moria en langue commune.

Lords Of The Rings / Interplay

GRAPHISME: 87%
ANIMATION: 57%
SON: 43% / 69%
JOUABILITÉ: 53%
INTÉRET: 94%

Doc 7/10
Packaging 7/10
PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q	B.F	R.F
F.L 4	S.L	J.D 5

MICRO VIDEO

La compétence d'un spécialiste, la puissance d'une chaine.

Consoles

NEOGEO= 3490F
NEOGEO+Moniteur couleur stéréo=5590F
LOCATION CARTOUCHE NEOGEO
150F le week-end.
300F la semaine.

Cordon MEGADRIVE pour moniteurs AMSTRAD, CO1083S et AT1435.
190F

Packs Jeux

SUPER!
290F

Exemple pour ATARI
-Tower of Babel+Projectyle
+Thunderbird
Ferrari Formula 1+BSS Jane Seymour+7 Gates of Jambala
AMIGA
-Ivanohe+Black Tiger
+Anarchie
-Knight of the Crystallion
+E-Motion+Gravity
etc

-20% sur toutes les nouveautés ATARI/AMIGA/PC Compatibles
OU un jeu gratuit.
A partir du 1 Février dans tous les MICRO VIDEO
(Sauf magasins de Paris et Belgique)

CARTOUCHE MEGADRIVE REPRISE

REPRISE des Cartouches MEGADRIVE ® pour l'achat d'une nouvelle. Renseignez-vous...

Mickey Mouse
349 F
Shadow Dancer

Extrait catalogue jeux à 349 F

Altered Beast
Arrow Flash
Columns
Curse
DJ Boy
E Swat
Golden Axe
HellFire
Herzog Zwei
Insector X
Junction
Klax
Mickey Mouse
New Zealand Story
Rastan Saga II
Shadow Dancer
Space Harrier II
Super Basket Ball
World Cup Soccer
Whip Rush

... et beaucoup d'autres,
Demandez notre catalogue

Console SEGA MEGADRIVE®
MEGADRIVE:
1290F
MEGADRIVE + 2 Jeux:
1650 F
MEGADRIVE+moniteur stéréo+1 jeu:
3390 F

ATARI LYNX

LYNX + 2 Jeux
+ Housse de transport
1590 F *(dont 1 jeu au choix)*

Jeux:
-Blue Lightning
-Chip Challenge
-Electrocops
-Gates of Zendocon
-Gauntlet
-Klax
-Mrs Pac Man
-Rampage
-Road Blasters
-Slime World
-Xenophobe
-Zarlor Mercenary
-Robot Squash

275F ! Le jeu

Jeux GAMEBOY
(Disponible seulement dans certains magasins)
Renseignez-vous...

-Bubble Ghost.....250F
-Card Games.....155F
-Double Dragon...270F
-Funny Field.....120F
-Hong Kong.....135F
-Light Boy.....220F
-Lode Runner.....235F
-Lupin III.....120F
-Mickey Mouse....249F
-Monster Truck.....219F
-PoperBoy.....250F
-Pipe Dream....230F
-Puzzle Bay.....239F
-Puzzle Road...230F
-Qix.....169F
-Ranma.....228F
-Renju.....120F
-Shangaï.....228F
-Super Chineese.190
-Tennis.....175F

ATARI 520 STE à partir de 2990F

520 STE + Ext 512 Ko.....3290F
520 STE+Moniteur Couleur.....NC
1040 STE à 2 Mo.....3990F
Mega ST.....NC
Scanner à main Golden Image..1890F

Amiga 500 à partir de 3290F

Amiga 500 + Ext 512 Ko.....3590F
School Pack.....3590F
Amiga 500 + Moniteur Couleur 1083S.....NC
Scanner à main Golden Image..1890F

Ces promotions ne sont pas cumulables, et dans la limite des stocks disponibles.

Pour Commander, envoyez le bon ci-dessous au MICRO VIDEO le plus proche de votre domicile, ou MICRO VIDEO BORDEAUX VPC

☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ LYNX

Frais d'envoi 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 30F
Machines = 150F / Catalogue jeux seul = 2 timbres à 2,30 F

NOM..... PRENOM.....
Adresse.....
Code Postal..... VILLE.....

Désignation	Qté	Prix Unitaire	Prix Total

☐ CHEQUE ☐ MANDAT CARTE TOTAL:

MICRO VIDEO

PARIS: 8, rue de Valenciennes 75010 PARIS ☎ 40 34 97 80
BORDEAUX: 3, Crs Alsace Lorraine 33000 ☎ 56 44 47 70
☎ 56 79 34 39
DAX: 56, Av Victor Hugo 40100 DAX ☎ 58 74 18 63
LYON: 11,12, Crs A Briand 69300 CALUIRE ☎ 72 27 14 74
NANTES: 6 rue Mazagran 44000 NANTES ☎ 40 69 15 92
PERPIGNAN: 8, Av de Gde Bretagne 66000 ☎ 68 34 24 40
TOURS: 81 rue Michelet 37000 TOURS ☎ 47 05 78 50
BELGIQUE
BRUXELLES: 1, rue Dons 1050 BRUXELLES ☎ 02/6469 074
DINANT: 21 Place Communale 5196 ANHEE ☎ 082/611 451

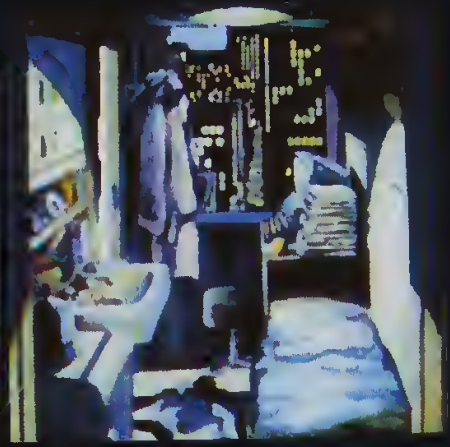
Rise of the Dragon

Après Wing Commander et King's Quest V le mois dernier, c'est à nouveau un jeu PC qui s ce mois-ci passionné la rédaction. Rise Of The Dragon emprunte la convivialité du système de B.A.T. et y ajoute un scénario béton, des graphismes sublimes et des musiques de folie. L'ambiance est incroyable... le résultat aussi. Didier Latil a joué les Blade Hunter pour vous.

Les fêtes de fin d'année révélant toujours de bonnes surprises, c'est la société Dynamix qui la première nous propose un produit de qualité pour ce mois de janvier 1991. Nous vous avions déjà parlé cet été en rubrique Previews, des graphismes exceptionnels de ce soft et d'un autre qui ne devrait plus trop tarder (Heart Of China). Il s'agit d'un jeu d'aventure au cours duquel vous êtes Blade Hunter, un privé qui évolue à travers un Los Angeles violent et dangereux, dans un futur très proche. Vous venez d'être discrètement engagé par le maire de la ville, pour enquêter sur la mort mystérieuse de sa fille. Très rapidement, vous découvrez que derrière ce décés, se cachs en fait un sinistre complot, ou drogue, criminels et meurtres font bon ménage. Ne pouvant vraiment compter sur l'appui du maire, il vous faut mener seul, une enquête difficile, ce qui bien évidemment ne plaît pas á tout le monde

Tout se joue á la souris. En déplaçant le curseur à l'écran, il se transforme automatiquement pour décrire l'action que vous pouvez effectuer, suivant que vous êtes sur un individu ou sur un objet. Sur certains personnages, le curseur se transforme en bulle de dialogue, indiquant une possibilité de discuter. Le dialogue qui s'ensuit, vous permet à certains moments de choisir ce que vous allez dire parmi trois phrases possibles. A vous de bien sélectionner vos réparties, car obtenir de l'aide et des informations est indispensable pour finir l'aventure. Sur certains objets, le curseur se transforme en loupe, indiquant par là que vous pouvez examiner plus attentivement un appareil, un meuble ou un endroit. Vous aurez l'occasion d'utiliser ainsi des vidéophones, source d'information essentielle. En cliquant avec le bouton droit sur un objet ou une personne, vous obtenez automatiquement une description de ceux-ci. Avec plusieurs sauvegardes possibles, la possibilité de faire varier la difficulté du jeu et surtout celle de gagner, aprés trois essais ratés, les

scènes d'arcades, l'aventure est accessible à tous et assez facile. Bref, le système de contrôle du jeu est vraiment convivial et simple. Il faut ajouter à cela quelques scènes d'arcades, dans le style Crime Wave et des scènes de réflexion passionnantes, qui rendent Rise of the Dragon encore plus vivant et prenant.
Suivant vos actions, le scénario évolue différemment, car l'écoulement du temps est pris en compte. Ainsi, si vous arrivez sur les lieux d'un meurtre avant la police, vous n'avez que quelques minutes pour interroger ou fouiller la victime, après quoi la police intervient et vous embarque comme suspect. Vous passez alors un certain temps au poste, durant lequel l'histoire continue sans vous, ce qui rend l'affaire plus délicate à traiter. De même, si vous vous faites plaquer par votre fiancée, secrétaire à la mairie, vous avez plus de mal à obtenir des informations confidentielles. Suivant l'heure qu'il est, certains endroits (mairie,



posts de police...) sont fermés et chacun de vos déplacements ou de vos actes prend un certain temps. A vous de bien gérer votre emploi du temps et de ne pas louper un rendez-vous.
D'une très grande jouabilité et assez interactif, Rise of The Dragon m'a surtout époustouflé par ses graphismes novateurs et ses musiques superbes. Ces dernières supportent bien sûr les cartes Adlib, MT32 et Soundblaster, et le résultat est tout simplement merveilleux. De par leur variété et leur style, adaptée à chaque scène tout d'abord, mais surtout de par leur qualité irréprochable... l'ambiance sonore obtenue est une merveille de réalisme!
Pour décrire avec de simples mots la finesse des dessins, la beauté des couleurs, je me retrouve un peu dans la même situation que pour King's Quest V, le mois dernier, je ne peux le faire correctement. De plus, le style employé est vraiment génial, avec une impression de flou pour tout ce qui est l'arrière-plan, qui donne aux écrans graphiques une consistance et une beauté jusqu'alors inconnue. Quand ce ne sont pas des animations qui donnent vie aux dessins, ce sont des successions de planches, dans le style BD, qui permettent de visualiser toute une scène. Rise of the Dragon est l'Événement de ce début d'année, avec un grand "E", et ce malgré une durée de vie assez courte (je l'ai

fini en moins d'une semaine). Rien que pour le plaisir, je crois que je vais y rejouer, histoire de voir les quelques scènes qui m'ont échappé et d'apprécier à nouveau les musiques.

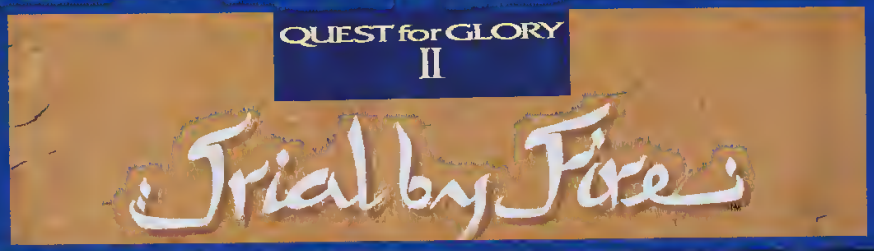
Rise Of The Dragon - Dynamix

GRAPHISME: 98%
ANIMATION: -
SON: 33% / 93%
JOUABILITÉ: 38%
INTÉRET: 91%

Doc: 8/10
Packaging: 8/10
PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q.	B.F.	R.F.
F.L. 5	S.L. 5	J.D.



Suite de Hero's Quest 1, comme son nom ne l'indique pas (Hero's Quest a en effet été renommé Quest For Glory, son nom d'origine étant celui d'un jeu de plateau connu), Trial By Fire est un nouveau Sierra, en EGA seulement, mais qui a tout de même bien plus à notre vizirette à tous, Didier.

Trial By Fire se passe peu de temps après vos exploits dans le village de Spielburg (cf Hero's Quest I) Vous decidez de suivre votre nouvel ami, Abdulla Doo, pour passer quelques semaines de repos dans sa superbe cité orientale de Shapeir Malheureusement, à peine arrivé, vous decouvrez des signes avant-coureurs d'une catastrophe L'Emir de la cite voisine de Shapeir, Raseir, a mystérieusement disparu et il a eté remplacé par son frère, un véritable tyran Depuis, la ville de Raseir est devenue aussi dangereuse et pauvre que Shapeir est riche et magnifique Les constellations représentant l'espoir et la sécurité ont disparu au profit de celles de l'oppression, du pouvoir et de la magie. L'astrologue royal annonce même le début de la corruption et du mal dans la belle cité de Shapeir Le fléau semble s'etendre et seul un héros venu du Nord semble être en mesure de combattre cette menace mystérieuse, vous en l'occurrence Commence alors pour vous, une enquête difficile dans ce pays étranger, rappelant énormément celui des "Contes des mille et une nuits" Au début du jeu, vous pouvez soit reprendre votre personnage de Hero's Quest I, soit créer un nouvel héros, guerrier magicien ou voleur Vous retrouvez les mêmes caractéristiques (force, intelligence , honneur) et compétences (magie, utiliser une arme, escalader communication) suivant votre profession Le choix de votre métier est essentiel suivant votre style de jeu Si vous êtes magicien, vous devez plutôt utiliser la magie et votre intelligence pour passer un obstacle, vos alliés ne sont pas du tout les mêmes que si vous êtes un guerrier, auquel cas votre force et votre aptitude à vous battre doivent suffire à vaincre tous les périls Le système de combat peu pratique dans le premier volet de cette saga, a éte améliore, avec trois attaques, trois parades, trois esquives et une meilleure maniabilité, mais ce n'est pas encore vraiment parfait Le systeme de jeu est toujours le même avec une partie des instructions à taper au clavier essentiellement pour poser des questions aux diverses personnes rencontrées La magie est toujours aussi simple à utiliser, avec quelques nouveaux sorts Les voleurs ont eux toujours la possibilité de crocheter les verrous, de voler quelqu'un et d'escalader diverses parois Le temps est un élément dynamique du jeu, et certains évenements se produisent seulement à certains moments, alors faites attention à l'heure qu'il est

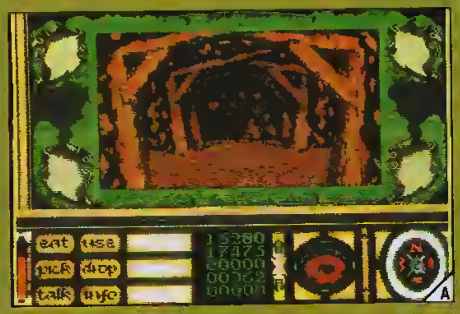
La première partie du jeu consiste à visiter la cité de Shapeir, pour y trouver l'équipement necessaire à la survie en plein désert et surtout obtenir des renseignements sur la situation actuelle Profitez du calme de ces premiers jours, car très vite, les choses vont prendre une tournure desagréable. L'aventure est vivante, avec des dialogues, des décors, des animations et surtout des musiques qui donnent au monde une réelle consistance et une atmosphère mystérieuse, rappelant celles de "Ali Baba et les quarante voleurs" de "Aladin et la lampe merveilleuse" ou encore de "Sinbad le marin" Vous rencontrerez des créatures mythiques centaures, djinns, griffons, scorpions geants Vous assisterez à des scenes de la vie quotidienne de Shapeir charmeur de serpents, danse du ventre Les graphismes EGA sont très bien faits, avec de nombreuses animations et les musiques orientales sont d'une qualite qui est maintenant une constante sur les softs de chez Sierra On Line Le scénario, assez classique, est accompagné d'une bonne réalisation technique et surtout d'un dépaysement total pour ce qui est du monde Le plus gros intérêt du jeu reste cependant le fait que pour chaque type de personnage (mago, voleur ou guerrier), l'aventure évolue différemment et qu'il n'existe pas qu'une seule façon pour finir l'aventure D'autre part, l'interaction de vos caractéristiques sur le jeu et leur évolution rendent le jeu un peu plus intéressant que dans les jeux d'aventure classiques Un très bon jeu d'aventure interactif, qui nous laisse presager une suite intéressante (Hero's Quest III Shadows of Darkness), avec là aussi, une possibilite de garder votre personnage de Trial by fire

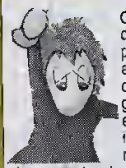
Trial By Fire / Sierra-On-Line

GRAPHISME: 56%	Doc 8/10
ANIMATION: 79%	Packaging 9/10
SON: 31% / 81%	PC (en vente)
JOUABILITÉ: 71%	Jeu en anglais
INTÉRET: 84%	P.Q / B.F / R.F / F.L. 4 / S.L. / J.D 3

OBITUS

Nouvelle recrue ce mois-ci dans l'équipe des testeurs de Gen 4, cette personne ne veut en aucun cas révéler son identité, elle craint trop les attentats ! Ce n'est qu'une fois toutes les précautions prises (changement d'adresse, opération chirurgicale...) qu'elle consentira à sa montrer au grand jour, c'est-à-dire le mois prochain. En attendant, et à l'unanimité, la rédaction a décidé d'utiliser un Lemmings pour la représenter, créature dont elle se rapproche le plus, et ce sur tous les plans.





Obitus, la dernière création de Psygnosis, déjà disponible sur Amiga, n'est pas à proprement parler une révolution dans le monde de l'arcade aventure. Mais après l'avoir vu, vous conviendrez certainement de ses qualités graphiques, et de l'intérêt de la quête qui vous est proposée. Vous incarnez Wil Mason, un individu somme toute assez banal de sexa masculin, et professeur d'histoire de son état. Le decor n'est autre qu'une nuit sans lune, au volant d'une Volvo bientôt accidentée sous une pluie battante (alors qu'il cherchait un raccourci que jamais il ne trouva...), autant dire que vous êtes déjà le héros prédestiné d'un film d'horreur de série Z !

Décidé à ne pas rester inactif, vous quittez le confort de votre véhicule endommagé pour aller chercher du secours. Vous vous enfoncez alors dans la forêt (quoi de plus normal !) où vous découvrez quelque temps plus tard un refuge contre les éléments déchaînés : une tour à moitié en ruine à l'intérieur de laquelle vous sombrez dans un sommeil agité. Le réveil va être beaucoup plus dur et surprenant que vous ne l'imaginez. Vous venez de pénétrer dans le monde merveilleux et médiéval d'Obitus, votre seul but, en plus de survivre bien entendu, sera de revenir à notre époque bénie. Pour se faire il vous faudra trouver les différentes pièces subtilisées à votre voiture par les quatre princes ennemis du royaume de Middlemere (une légende court à leur propos, je vous la laisse découvrir dans le livret accompagnant le jeu). Tout ceci a peut-être l'air un peu simpliste, mais la simplicité est souvent le gage de la réussite, de plus le tout est amené de telle façon que l'on entre très facilement dans l'ambiance médiévale fantastique.

Votre toute première épreuve sera de vous orienter dans la forêt grâce au plan joint dans le manuel. Ces phases d'exploration sont appelées scènes de labyrinthe, et sont en perspective 3D subjective, avec pour angle de vue celui du personnage que vous incarnez. La fluidité de ces scènes est excellente. En bas de l'écran, une boussole vous indique votre direction. Par moment celle-ci se teintera rapidement en rouge bien avant que vous ne soyez arrivé au bout du chemin, ce flash coloré indique une intersection, et pour l'emprunter il vous faudra vous stabiliser à l'aide de la souris, alors que le centre de la boussole est rouge ; le reste de l'écran est occupé par différentes touches vous permettant d'exécuter diverses fonctions (comme manger, dormir, prendre...), ainsi que votre indicateur de santé. Je vous conseille d'explorer la quasi-totalité de la forêt, et de commencer par le côté nord-est pour y trouver un arc et des flèches, armes qui vous aideront à tuer l'archer qui se trouva sur le chemin opposé.

Les personnages que vous pourrez rencontrer sont de deux catégories : les "carrément" méchants-jamais contents, qu'ils soient archers, guerriers, ou barbares. Certains d'entre eux parlent et vous révéleront parfois des indices, mais il faudra vous résoudre à les combattre (celui qui est à l'entrée de la clairière en forme de cercle à la sortie de la tour est à déconseiller au début). Les autres sont pacifiques (et non pacifistes), et non contents d'être bavards, ils ont en leur possession des objets qu'ils ne consentiront à vous donner qu'une fois la première flèche décochée. Paix et amour !

L'issue nord de Falcon Wood n'est en fait qu'une impasse sans intérêt, les auteurs auraient été bien inspirés de le faire comprendre de façon plus claire. La sortie viable reste donc celle vers Hobmoor. Une phase d'arcade vous y attend, elle se joue au joystick, de type classique et sans surprise, si ce n'est l'efficacité des scrolls parallax (un vrai régal), sans oublier la jouabilité réellement excellente (allelua !). La suite devient de plus en plus prenante, les mines sont en tout point semblables (décor excepté) à la forêt, mais le plus intéressant reste à venir : les châteaux, abbayes, églises et donjons sont les véritables joyaux d'Obitus. Attractifs et beaux sont les premiers adjectifs qui me viennent à l'esprit p[illegible] qualifier ces scènes mêlant arcade et aventure dans un décor en 3D sprite assez réaliste pour vous piquer au jeu de la découverte systématique de chaque pièce. Attention, celles-ci renferment parfois des pièges et créatures violentes qui ne sont pas là pour rigoler, sans compter que pour ouvrir les portes vous avez besoin des clefs trouvées pour la plupart dans les scènes de labyrinthe qu'il vous faudra explorer à fond. Pour conclure, Obitus est un remarquable jeu d'arcade aventure, à l'esthétique envoûtante. On peut déplorer le peu d'effets sonores, ou encore le manque de présence d'esprit des concepteurs pour signifier que certaines sorties de forêts suivies d'une phase d'arcade sont des impasses et non un bug écran ! Mais il reste un très beau jeu, à l'intrigue simple mais efficace, sans aucun doute parmi les meilleurs !

Obitus / Psygnosis

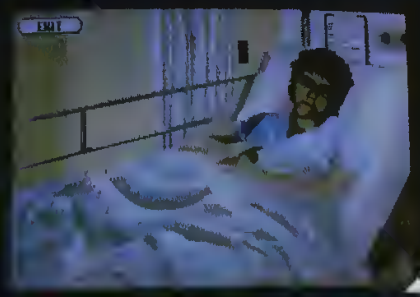
GRAPHISME : 90%
ANIMATION : 96%
SON : -
JOUABILITÉ : 78%
INTÉRET : 93%

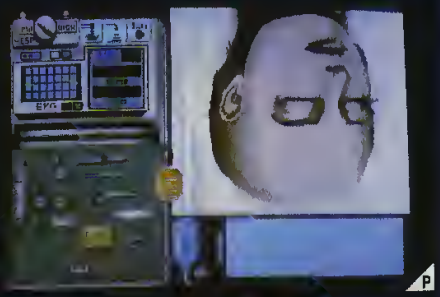
Doc. 7/10
Packaging : 9/10

Amiga (en vente)

Jeu en anglais

P.Q.	T.L.	D.L.
F.L. 5	S.L. 4	J.D.





Life & Death II

De morphologie et de sensibilité plus proche d'un ouvrier des travaux publics ou de Jason, que d'un chirurgien diplômé et respecté, Jean s'est très rapidement taillé, à la pointe de son scalpel, une réputation de boucher parmi les malades de cet hôpital. Près de quarante victimes en un après-midi, essayez de faire mieux... ou pire!

The Software Toolworks nous présente le second volet de Life & Death. Vous vous rappelez sûrement du premier, dans lequel vous interprétiez un chirurgien de talent. Eh bien, la nouvelle version vous projette dans un univers bien particulier du corps humain: le cerveau. Au niveau technique L&D II n'a rien à envier aux autres: 256 couleurs, carte Ad Lib.

C'est aujourd'hui le **grand jour**: vous venez d'obtenir un poste dans un grand hôpital spécialisé en neuropsychiatrie. La première chose à faire en arrivant est de vous rendre en salle de cours pour un premier briefing. Après un passage à votre bureau (histoire de faire connaissance avec vos collaborateurs) vous pourrez aller visiter votre première "victime".

En premier lieu, vous devez lire sa fiche sur laquelle figure l'état dans lequel le malade est arrivé et ce qu'il ressent (c'est assez vague - trop). Ensuite on passe à l'examen physique de la tête. Une nouvelle page s'offre à vous, sur laquelle apparaissent les yeux du malade. On peut lui faire suivre une allumette du regard, du moins ça y ressemble (NDLR: un stylo!), afin d'observer sa réaction, et à l'aide d'une lampe on examine la rétraction des pupilles. De plus, une aiguille est à votre disposition pour mesurer la sensibilité du visage. ATTENTION: si vous lui crevez un oeil, c'est le renvoi à l'école avec le joyeux sumom de Freddy Kruegger. Admettons que la première étape s'est bien déroulée, vous aurez accès aux jambes et aux bras pour des tests similaires. Une fois l'examen physique terminé, vous pouvez jeter un coup d'oeil sur votre bouquin (une véritable encyclopédie neurologique) afin d'établir un diagnostic. Si cela ne suffit pas, essayez de retourner en classe où tout vous est expliqué. Une fois que vous serez plus ou moins fixé sur une maladie, vous pouvez effectuer des tests supplémentaires, tels un scanner (il en existe deux sortes), une radio du crâne, un examen des vaisseaux sanguins. Ensuite retour au livre pour confirmation, et enfin vous livrez votre conclusion. Attention, c'est le moment le plus délicat puisque le patron de l'hôpital vous attend au tournant. Vous avez le choix entre prescrire des médicaments, un examen psychiatrique, des exercices physiques ou une opération (de quatre types).

La suite est pleine de sueurs et d'angoisse, puisque c'est à vous d'oeuvrer. Personnellement j'en suis à cinq morts dont deux par trépanation. N'ayant pas connu Life & Death, je ne peux pas comparer les deux softs, mais je dirais que le deuxième volet est à la fois très bien réalisé, passionnant et génial!

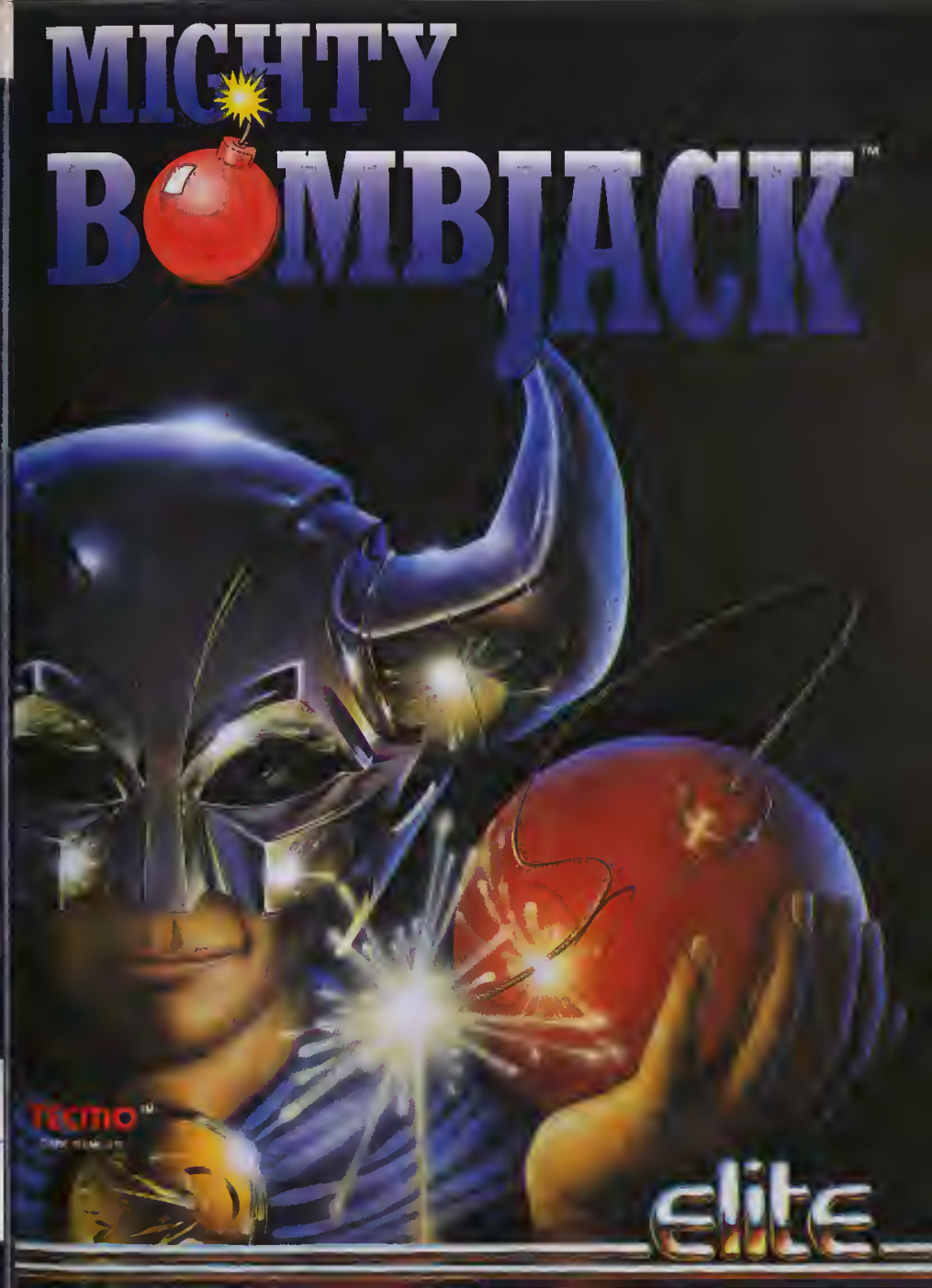
Life & Death II - The Software Toolworks

GRAPHISME: 88%
ANIMATION: -%
SON: 69%
JOUABILITÉ: 80%
INTÉRET: 81%

Doc: 7/10
Packaging: 7/10
Amiga / ST (février)
PC (en vente)

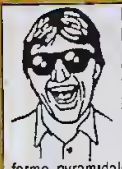
Jeu en français

P.Q.	B.F.	R.F.
F.L. 4	S.L.	J.O.



Très versé dans l'exotisme, Jean organise au moins une fois par semaine une séance de Shanghai dans son humble mais néanmoins spacieuse demeure. D'après ses dires, ce jeu lui permet de trouver la paix de l'esprit et d'exorciser les démons qui le tenaillent toute la semaine. Il était donc écrit dans les livres que nul autre personne à la rédaction de Gen 4 ne pouvait tester cette nouvelle version micro. Jean vous donne le fruit de ses réflexions.

SHANGHAI 2



Il n'y a rien de bien nouveau par rapport au premier volet. Shanghai reste et restera toujours un jeu de Mah-Jong, mais là où Shanghai II diffère, c'est au niveau de son menu d'options, très complet. Premièrement on peut toujours jouer au jeu classique. On peut remplacer les dessins des tuiles chinoises par d'autres graphiques : médiéval fantastique, drapeaux, cartes à jouer, sports, animaux, fleurs. Si la forme pyramidale du début vous répugne (ou si vous en avez tout simplement marre) vous en avez de nouvelles à votre disposition, basées sur les signes du zodiaque chinois. Ces formes sont classées par difficultés dont la première est le Dragon's Eye (la plus facile). On peut jouer avec un sanglier, un serpent, un lapin (ne riez pas, c'est très dur) ou encore une chèvre. Le plus sympathique, c'est lorsque vous jouez avec les animaux (par exemple), en retirant deux briques représentant des chats, on entend un "miaou" dans les haut-parleurs. Dans la même veine, un "wouah" pour les chiens ou un "côa" pour les grenouilles. En mode médiéval fantastique, le sorcier explosera, les heaumes grinceront. Dans le type chinois, les dragons hurleront et le vent soufflera, et le tout avec de petites animations internes dans la brique même.

Lorsque vous aurez complètement terminé une pyramide, un horoscope surgira d'un gâteau chinois et déroulera un message de sagesse. Grâce à Dragon's Eye, Shanghai reprend une deuxième jeunesse et tel le Phénix, il renaît de ses cendres.

Sanghaï II / Activision

GRAPHISME: 74%
ANIMATION: -
SON: 38% / 67%
JOUABILITÉ: 74%
INTÉRET: 83%

Doc : 8/10
Packaging: 9/10
PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q.	D.L.	T.L.
		5
F.L.	S.L.	S.D
4	5	4

4D SPORTS DRIVING

Voulez-vous piloter dans la 4e Dimension?

Les créateurs de "Test Drive" et de "The Duel": "Test Drive II" vous transportent une nouvelle fois dans la 4e Dimension.

Après "4D Sports Boxing" voici "4D Sports Driving". Au volant d'une Porsche, d'une Ferrari ou d'une Lamborghini, vous repousserez les limites de pilotage exercisées sur circuits.
Vous disposez d'une large sélection de circuits étonnamment futuristes ainsi que d'une option pour créer les parcours les plus terrifiants et les plus fous.
Alors saisissez l'opportunité que vous offre MINDSCAPE de piloter les bolides les plus prestigieux sur des circuits hors du commun.

MINDSCAPE

Disponible dans les FNAC, Micronet et les meilleurs points de vente

Depuis qu'il a testé ce jeu, Stéphane n'agit plus très normalement. Ses phrase sont ponctuées régulièrement de "Oh No!", et il se met régulièrement à creuser dans le plancher de la rédaction pour rejoindre la sortie des bureaux... Quand il ne construit pas des ponts au-dessus des caniveaux!

Si vous avez les cheveux verts, que vous gigotez de tous les côtés, que vous êtes particulièrement idiot, et qu'avec vos congénères il vous arrive de mourir frequemment et par milliers, vous n'êtes pas malade... vous êtes un lemming! Ce nouveau produit de Psygnosis, qui va marquer l'histoire du jeu vidéo, est complètement orienté sur ces petits rongeurs qui vivent dans la toundra. Le problème de ces rongeurs est qu'ils sont franchement débiles. Pendant plusieurs annees, la race se reproduit à des allures incroyables, et lorsqu'ils sont trop nombreux, ils ne peuvent plus tous manger, et ils partent alors tous en quête de nourriture, n'hésitant pas à se lancer dans la mer pour la traverser. Après quelques mètres, ils coulent et se noient. Que voulez-vous, ce sont des lemmings, et il n'y a pas plus idiots.

Dans ce jeu déjà appelé par tous le jeu de l'année 91, votre but est de sauver ces animaux débiles au cours de 160 niveaux répartis sur 4 degrés de difficulté.

Le système de jeu est simple. Chaque niveau comporte une ou plusieurs entrées, trappes par lesquelles les lemmings tombent régulièrement, un à un. Votre but est d'amener un certain nombre de lemmings jusqu'à la sortie, afin de passer au niveau suivant.

Le problème est que ces bestioles sont décidément trop bêtes, et que vous ne les dirigez pas. En fait, elles avancent bêtement, tout droit, quitte à tomber dans la lave, se noyer dans l'eau, s'écraser au pied d'une falaise, etc. Pour les aider, vous pouvez attribuer à certains lemmings une tâche parmi 8: grimper, sauter en parachute, stopper les lemmings, construire une passerelle, creuser horizontalement, verticalement, en diagonale ou encore exploser.

Grimper permet d'ordonner à un lemming d'escalader les parois qu'ils ne peuvent pas franchir en temps normal. Une fois que vous avez éveillé la vocation de grimpeur chez un lemming, il ne s'en défait pas. Il grimpera donc à chaque obstacle qu'il rencontrera.

Faire d'un lemming un parachutiste est souvent une chose utile, d'autant plus si votre lemming avance a grands pas vers un precipice. Avant de s'ecraser, il ouvrira alors un parapluie qui l'empêchera de se pulvériser a terre, dans un petit bruit dégoûtant auquel vous vous habituez fort rapidement. Comme pour les grimpeurs, un parachutiste l'est à vie, et sera toujours sauvé d'une grande chute.

Le stoppeur est un lemming bien utile. Placé au bord d'un gouffre, ou d'une piscine d'eau ou de lave, il oblige les lemmings qui arrivent à faire demi-tour, les sauvant ainsi d'une mort certaine. Le problème? Le stoppeur est un lemming mort. Il ne bougera plus de tout le niveau, et comme il ne faut plus un seul lemming a l'ecran a la fin de la partie, vous devrez le faire exploser.

Construire une passerelle est une tâche de longue haleine, surtout pour les lemmings. En effet, ces derniers ne posent que

Sans stoppeur, une petite vingtaine de lemmings vont périr!

Un troupeau de lemmings affronte un terrain accidenté

10 dalles de suite, et s'arrêtent. Il faudra donc leur ordonner plusieurs fois cette action si vous désirez construire un pont au-dessus d'un obstacle.

Les trois sortes de manière de creuser n'ont rien de particulier. Ils creusent dans les parois qui ne sont pas en béton, et continuent à creuser jusqu'à ce qu'ils arrivent à l'air libre.

Enfin, il est possible de faire exploser un lemming, qui explose alors en se tenant la tête et en criant 'Oh No!' avec sa petite voix aigué.

Quelques options sont également utiles, comme la pause qui permet d'étudier un niveau, le Nuke qui fait exploser tous les lemmings (a utiliser lorsque vous ne pouvez plus terminer le niveau dans les conditions voulues... Ça défoule enormément!), et les icônes permettant d'accelérer ou de ralentir la vitesse d'apparition des lemmings.

Reste que je ne vous ai pas vraiment parlé des difficultés du jeu, et Dieu sait s'il y en a. Tout d'abord le terrain de jeu est de taille variable, allant d'un écran à une dizaine, auquel cas l'écran scrolle à volonté vers la gauche ou la droite. Ensuite, il y a de nombreux obstacles naturels, et d'autres moins naturels. Certains obstacles sont increusables, d'autres ne peuvent être traverses que dans un sens, etc. N'oublions pas non plus les pièges comme les plantes carnivores, les lames faucheuses, et j'en oublie une bonne centaine.

Malgre tout cela, les principales difficultés viennent du terrain et du nombre d'actions possibles. En effet, vous n'avez pas un nombre illimité de tâches a attribuer aux lemmings. Vous n'avez,

Un lemming vient de s'écraser à terre. Le premier d'une longue série!

Awesome revisité.

Un lemming à la lave

celui reprenant une image d'Awesome! Simples, mais agréables, et dans l'esprit délirant du jeu. Les musiques sont les pires jamais entendues, non pas au niveau technique, mais au niveau des airs. Lemmings propose une compil des musiques les plus ringardes, de la Danse des Canards à Star Trek... Ce n'est pas un point negatif, bien au contraire, ça fait partie du côté génial et délirant de ce jeu exceptionnel!

Au final, Lemmings combine un système de jeu simple à une réalisation de qualité, mais surtout a une jouabilité parfaite! Lemmings va marquer le jeu vidéo, comme étant tout d'abord un nouveau genre de jeu. Assurément le jeu le plus drôle, le plus prenant, et le plus jouable disponible sur Amiga et ST. Le jeu de l'année! Si vous devez en acheter un en 91, ce doit être Lemmings, qui vous passionnera des années durant. Pas étonnant qu'il soit en cours d'adaptation sur bien des consoles.

Le mur de droite ne peut être traversé que dans le sens des flèches

Un piège à lemmings!

à chaque niveau, droit qu'à un certain nombre de stoppeurs, grimpeurs, etc., et ce, en fonction du niveau. Si au degré de difficulté "Fun" vous en avez largement assez, ceci se compliquera de plus en plus par la suite (Tricky, Taxing, Mayhem), au point de ne plus pouvoir, et ce assez souvent, effectuer un certain type de tâche. Au niveau du terrain, sachez que les auteurs du jeu ont été très imaginatifs et sadiques. Quelques exemples.

Un des niveaux ne vous autorise pas à avoir un seul stoppeur. La partie commence, les lemmings tombent de leur trappe, et courent immédiatement vers la droite, où se trouve une piscine dans laquelle ils se noient. Il faut donc construire un pont pour éviter la noyade générale, mais ceci prend du temps, et comme vous n'avez pas de stoppeur pour les empêcher de continuer leur route, une vingtaine de lemmings mourront déjà dans cette operation. Plus tard dans le niveau, une quinzaine d'autres tomberont de haut et s'écraseront au bas de l'écran. Fort heureusement, il ne faut pour ce niveau sauver que 4% des lemmings, mais ce n'est pas toujours le cas.

Ce qui est très prenant avec ce jeu, c'est que l'on perd souvent, mais qu'à chaque fois, on croit savoir pourquoi, et on recommence en se disant qu'on va y arriver. Et régulièrement, on va un peu plus loin, mais on tombe dans un nouveau piège tendu par les programmeurs.

Côté réalisation, Lemmings n'a rien d'un Psygnosis. Les personnages sont minuscules, mais superbement animés. Il faut les voir sautiller, grimper, exploser... C'est du Prince Of Persia en minuscule! Autant dire que quand vous en avez une centaine à l'écran, ça gigote de tous les côtés. Les graphismes sont volontairement simples, sauf pour certains niveaux délirants, comme celui qui utilise une image de Shadow Of The Beast ou

Ce niveau possède quatre arrivées de lemmings. Bonjour les dégâts!

Lemmings / Psygnosis

GRAPHISME: 61%
ANIMATION: 95%
SON: 92%
JOUABILITÉ: 100%
INTÉRET: 100%

Doc : -
Packaging : -
Amiga (14 février)
PC / ST (début mars)

Jeu en anglais

T.L.	B.F.	S.D.
5	5	9999
F.L.	S.L.	J.D.
5	542	5

A

ST ATARI
AMIGA
MAC et PC
émulation

ST MAGAZINE
Le magazine des 16/32 bits
N 48 / 25F
Janv/Fév. 91

ST

PROGRAMMEZ VOTRE DÉMO !
ICD: CARTE DMA/SCSI
CARTE GRAPHIQUE ISAC
TCB SOUNDTRACKER
MINI-DOSSIER RTC
DALI 4
SHERLOOK
PAINT MASTER
REPROSTUDIO
BUROTEXT

AMIGA

3D PROFESSIONAL
LE FORMAT IFF
PICTURE MANAGER
REALTIME 3D
GÉRER LE COPPER

TÉLÉCHARGEMENT : ENFIN SAPRISTI SUR ST !

M 2907 - 48 - 25,00 F

BELGIQUE : 180 FB CANADA : 6.95$C SUISSE : 7.50 FS

LA PUISSANCE DES PC
F29 RETALIATOR
simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4
de combat différents avec des dizaines de missions tactiques
THE LOST PATROL
après avoir été touché...le pilote, lui, n'ira pas plus loin.
ma section, alors que nous sommes tous épuisés
En entrant dans un village qui avait
compte que c'était une planque,
qui nous empêche de dormir
il est, avant que le
ne finira donc jamais!
PAS ENCORE
BILLY THE KID
BATTLE COMMAND
LOST PATROL
RETALIATOR
Billy The Kid
Battle Command
ocean
SEMI BP 114 VANNE TEL (16) 72 94 34 00

ÇA Y EST, IL EST EN KIOSQUE :

DOMAINE PUBLIC MAGAZINE

DES CENTAINES DE LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC

POUR ATARI / MAC / PC / AMIGA

A DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !

TRIMESTRIEL, LE NUMÉRO 1 VAUT 15 F,

ET CONTIENT AUSSI

LE NOUVEAU CATALOGUE DE LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

JEUX, UTILITAIRES, GRAPHISME, MUSIQUE, PROGRAMMATION,...

UNE MINE, QUE DIS-JE, UN TRÉSOR DE RIENFAITS POUR VOTRE MICRO !

"DPMAG"

LE MAGAZINE DES LOGICIELS BON MARCHÉ

DU DOMAINE PUBLIC A TELECHARGER POUR VOTRE ST

3615 DOMPUB

DES MEGAS DE SOFTS CHEZ VOUS

EN BREF

LES GLOKS

TOTAL RECALL (OCEAN/Amiga)
Quelle catastrophe! Avoir une licence aussi forte et faire un jeu aussi moyen. La première partie n'est déja pas originale, mais elle est en plus pas passionnante, un peu longue et parfois bugguée. Mais ce n'est rien comparé à la deuxième section du jeu, sorte de course de voiture mal faite, avec des graphismes très laids. On est loin de l'excellent Batman de l'année dernière! Quel dommage!

LES BOFS

BANE OF THE COSMIC FORGE (SIR TECH/PC)
Nouveau produit de la société qui avait fait la séne Wizardry, gros succès sur Apple depuis près de 10 ans, Bane of the Cosmic Forge est une sorte de Dungeon Master sur PC. Il est dommage que les graphismes ne soient pas prévus en VGA car la version EGA est decevante. Le jeu en lui-même consiste à explorer des couloirs, des pièces et des cavernes pour découvrir un trésor fabuleux. Vous devez bien sûr trouver les clefs pour ouvrir certaines portes, découvrir des passages secrets, éviter des pièges et déclencher certains mécanismes pour progresser dans l'aventure. Au début du jeu, vous créez votre équipe d'aventuriers, six au maximum. Vous avez le choix entre 11 races différentes, 14 professions et une trentaine de competences et caracteristiques, ce qui permet d'avoir des personnages variés et intéressants. La magie est elle aussi belle et bien présente, avec des objets, des potions, des armes enchantees et près de 60 sorts différents. Il est dommage que le jeu soit si difficile et linéaire, les graphismes si moyens et que les sons n'utilisent pas les cartes sonores, car le jeu dans son ensemble est intéressant! Une réalisation trop moyenne.

BLITZKRIEG (INTERCINE/Amiga/PC)
Ce wargame concerne la bataille des Ardennes, dernière offensive qui aurait permis aux forces allemandes d'endiguer le déferlement des troupes alliées en Belgique puis en Allemagne, au mois de décembre 1944. Si le jeu est assez classique dans sa représentation des troupes et du terrain (hexagones de plaines, forêts, villes...), il l'est tout autant par les options et les possibilités de jeu. Par contre, le système de jeu est vraiment lourd et decevant, ce qui rend le jeu inintéressant et injouable.

DRAGON'S LAIR 2: TIME WARP (SULLIVAN BLUTH/Amiga)
Ce nouveau volet des aventures du chevalier Dirk est toujours aussi beau, bien animé, et ressemble toujours autant à un dessin animé. Il est, hélas!, toujours aussi peu intéressant à jouer, le jeu consistant une nouvelle fois à mettre son joystick dans une bonne direction (souvent peu logique) au bon moment pour continuer le déroulement de l'action. O.K., c'est tres beau, mais ça n'est pas amusant, surtout qu'en y jouant une demi-journée et en sauvegardant régulierement, on termine le jeu très facilement. D'ailleurs, la solution se trouve déjà dans ce numero.

SPACE 1889 (PARAGON/PC)
Ce jeu de rôle se passe à la fin du XIXe siecle, époque où colonialisme, decouvertes archeologiques et aventures sont de rigueur. Suite aux découvertes sur les phénomènes électriques, les Terriens ont réussi à trouver un moyen pour voyager dans l'espace. Mars, Venus et la Lune ont ainsi été visités, permettant de découvrir diverses races extraterrestres. Votre aventure commence par une expédition pour trouver une mystérieuse tombe égyptienne, mais très rapidement, des dizaines d'autres aventures, policières, fantastiques ou futuristes vont venir se greffer sur l'histoire princi-

Vous jonglez avec les
domaines publics,
vous connaissez les
environnements
ATARI, ST, AMIGA,
PC et MAC.
Vous avez des notions
de programmation
et le sens de l'organisation

PRESSIMAGE RECRUTE

Envoyer CV et
lettre de motivation
en précisant *annonce n°1*

☆ ☆ ☆

Vous connaissez bien
la PAO sur Macintosh

PRESSIMAGE RECRUTE

Envoyer CV et
lettres de motivation
en précisant *annonce n°2*

☆ ☆ ☆

Lettre à envoyer
à PRESSIMAGE
« Service du Personnel »
19 rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

pale Vous devez aussi bien démasquer Jacques l'Eventreur à Londres, que retrouver l'Atlantide ou espionner une faction martienne pour le compte d'un gouvernement terrien Si le monde et les aventures sont agréables, originaux et prenants, il n'en est pas de même de la réalisation et du système de jeu, qui souffrent de quelques lacunes sérieuses Dommage, car assez complet pour ce qui est des possibilités de jeu, l'aventure rappelle les romans de SF du début du siècle (Jules Vernes, H G Wells, Arthur Conan Doyle)

TOURNAMENT GOLF (ELITE/ST)
Elite nous propose un nouveau jeu de golf, mais certainement pas un jeu de golf nouveau, si vous voyez ce que je veux dire rien de bien novateur dans cette simulation correcte mais un peu tristounette, qui permet de jouer sur trois parcours différents aux difficultés spécifiques, soit tout seul, soit en tournoi Cette dernière solution est la plus intéressante, vous partez avec un set de clubs incomplet et peu performant, et il vous faut réaliser un bon score pour pouvoir en acquérir de nouveaux Si vous possédez déjà Ultimate Golf ou Leader Board, ce soft ne vous apportera pas grand-chose!

WHITE DEATH (INTERCINE/Amiga/PC)
Adaptation du jeu de plateau, ce wargame reprend la bataille de Velikiye Luki, en novembre 1942, opposant les armées allemandes et russes Ce logiciel souffre des mêmes défauts que le wargame Blitzkrieg Une option supplémentaire intéressante vient de la possibilité de jouer à deux par modem A chaque fin de tour de jeu, vous sauvegardez votre partie et "envoyez" cette sauvegarde à votre adversaire Un logiciel qui reste fade, classique et lourd a utiliser.

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER (ELITE/Amiga)
Cette adaptation du jeu d'arcade et de la version Megadrive du jeu de football de chez Sega n'est pas une réussite L'écran de jeu n'est pas particulierement grand, les graphismes sont moyens, le scrolling n'est pas des meilleurs, et surtout, la jouabilité assez arcade le relègue loin derriere Kick Off 2, qui regne toujours en maître sur les jeux de ce type!

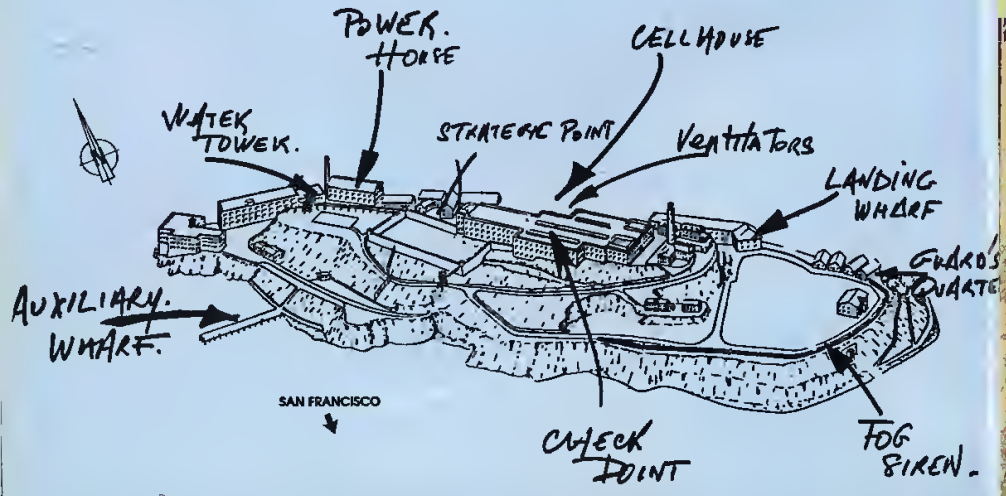
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER (GRANDSLAM/?)
Oooh, que c'est beau! Beurrk, que c'est nul!!! Cette phrase résume à elle seule le jeu Les graphismes sont sympathiques et vous mettent l'eau à la bouche ainsi que le scénario des cinq niveaux Hélas, la jouabilité est vraiment absente et c'est avec une chance incroyable (voire exceptionnelle) que vous passerez le deuxième niveau sous les glaces. En effet, le passage est étroit, le sous-marin est gros et il n'est pas maniable du tout!

LES UPDATES

A.D.S. (LORICIEL/Amiga/ST)
Ce simulateur de Oestoyer rappelle par bien des côtés M4 Sherman du même éditeur Le mélange de sprites et de 3D est réussi, l animation est rapide et le jeu est simple, ce qui le met à la portée de tous ceux qui débutent avec les simulations Les autres y trouveront un manque certain de realisme et de possibilites

EMPIRE GALACTIQUE (TOMAHAWK/Amiga/ST)
Si la version PC de ce jeu était assez reussie au niveau de la 3D, les versions Amiga et ST sont un peu lentes, ce qui est quelque peu énervant Le jeu demeure cependant original et novateur sur certains points, et, sans être un HIT de ce genre, saura trouver un public de passionnés

ALCATRAZ



BILLY The KID

"BILLY THE KID" EST UN JEU D'ACTION/STRATEGIE POUR UN OU DEUX JOUEURS. L'ACTION SE DEROULE DANS L'OUEST AMERICAIN ET VOUS PERMET DE JOUER LE ROLE DU CELEBRE DESESPERADO AYANT DE COEUR SUR LA MAIN, BILLY THE KID OU CELUI DE SON EX-MEILLEUR AMI ET EXCELLENT TIREUR, LE SHERIFF PAT GARRETT.

LE VERITABLE PILIER DE LA COMMUNAUTE TOUJOURS SOUCIEUX DU RESPECT DE LA LOI. AMOUREUX DE LA MEME FEMME, ILS S'AFFRONTERONT DANS UN ULTIME COMBAT .. UN SEUL DES DEUX EN SORTIRA VIVANT MAIS N'EST-CE PAS AINSI DANS TOUS LES WESTERNS.

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 93758615

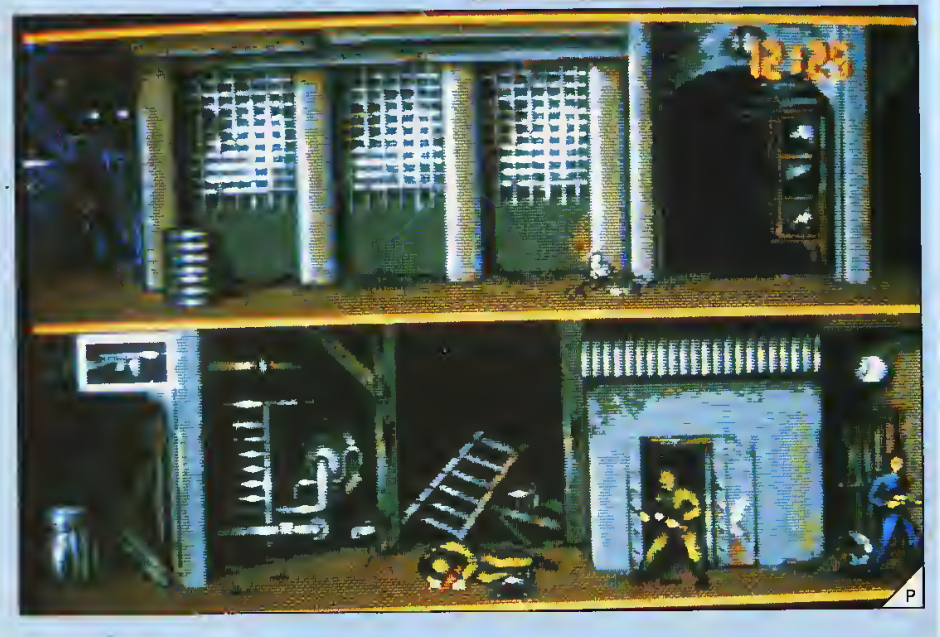
ocean

ATARI ST / CBM AMIGA

pratiquement sans bruit et donc de ne pas déclencher l'alerte. Seul inconvénient, il faut agir en position de corps à corps et par surprise. Les autres armes, grenades, lance-flammes ou fusils sont bien sûr beaucoup plus efficaces mais également plus bruyantes. La première partie du jeu donc, consiste à atteindre les bâtiments (trois en tout) renfermant les otages en évitant en plus des gardes, les pièges et obstacles présents sur le sol. Ensuite et après avoir grimpé au mur à l'aide d'un grappin, le jeu change totalement de physionomie puisque l'action n'est plus en 2D mais en 3D, à la manière de Dungeon Master, labyrinthe compris. Je vous passe toutes les péripéties pour vous informer que le but est de trouver la porte de sortie. Et ainsi de suite pour les trois édifices ! En cas de succès, vous pourrez repartir de l'île via un hélicoptère venu spécialement vous chercher.

U.S. SECRET DEFENCE
03/20/1993 DEA VW#1107

INFOGRAMES
Mars
Amiga / PC / ST



ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator 490F	AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe 7990F	ATARI 520 STE 512K Lect DF 2990F	ATARI 520 STE etendu à 1M Ram + 50 Disquettes 3290F	ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes 3790F
Offre n° 6	**Offre n° 7**	**Offre n° 8**	**Offre n° 9**	**Offre n° 10**
ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5290F	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5990F	ATARI 520 STE 1 M Ram.M Coul HR + 1 Pack au choix 5490F	AMIGA 500 M. Couleur HRS + Extension 512K 5390F	AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel 3290F

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica 3,5 DF DD
200 Frs les 50
380 Frs les 100
1800 Frs les 500
50 Etiquettes 15F

STAR LC10	1690F
STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC 20	1990F

Lecteur externe Dble face ST/AMIGA 10 Disquettes 650F

Extension AMIGA 512K Horloge Interrupteur 490 F

Petement en 4 fois sans frais, Credit CETELEM, SOFINCO, Carte Aurore, CB.

Konica QFDD
5 boites/10 350F
10 boites: 590F

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX	GAMEBOY	SEGA GEAR	NEC GT PORTABLE
Jeux, Alim, Piles 1190 F	1 Jeu + Piles 590 F	3 Jeux au choix 1690 F	NC

**** LES CONSOLES ****

SEGA	NEC	NEC	SNK
MEGADRIVE 16bits (Japon) + 1 jeu au choix 1490 F	CORE GRAFX + 2Jeux 1290 F	SUPER GRAFX +1 jeu au choix 1990 F	NEO GEO + 1 Jeu + 1 Housse 4990 F

ELECTRON MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 a 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

NOUVEAUTES
ST/AMIGA,MEGADRIVE, NEC, NEO GEO, LYNX, SEGAGEAR, GAME BOY: (1) 42 27 16 00 ou 36 15 ELECTRON

PROMO JEUX NEC
25 TITRES A
220 F pièce

Bon a retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : ..... Prénom : ..... Age : ....
Adresse : .....
CP : ..... Tél : .....
Ville : .....
Mode de règlement : Cheque Bancaire
CB : N° ..../..../..../....
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation ou Offre n°	Qte	Montant

Cadeau Pack N° ..... et/ou N° .....
Signature
Total Port.....
Total Commande .....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

SNOW BROTHERS

Qui ne sest éclaté comme un fou avec Bubble Bobble? En tout cas, aucun joueur digne de ce nom! Ce logiciel fait maintenant partie de la légende des "cute-game". Réjouissez-vous, car la suite, après être apparue en salle d'arcade, est actuellement en cours d'adaptation sur micros. Le jeu vous plonge au coeur d'un monde très semblable à celui de Bobble Bubble divisé en différents niveaux occupant tout l'écran. Pour passer au suivant il faut juste éliminer tous les ennemis présents. Pour cela, votre personnage, un petit pingouin, a la possibilité de lancer des boules de neige. Certes, une boule de neige opposée à un adversaire de deux fois votre taille ne se révèle pas très efficace, mais plusieurs boules de neige finissent par le recouvrir entièrement et par là même l'immobiliser. Ensuite, il suffit de le projeter contrer un mur pour le tuer. Pour faire d'une pierre deux coups, mieux vaut d'ailleurs le projeter à la figure d'autres ennemis, les passant de vie à trépas par la même occasion! Le jeu comporte cinq niveaux de dix tableaux chacun, soit cinquante écrans de jeu, ce qui est amplement suffisant croyez-moi! De plus, tous les dix tableaux, vous devrez affronter un monstre. Encore une fois, la réalisation est exemplaire et très fidèle à l'arcade. Le programmeur attitré du jeu n'en est d'ailleurs pas à sa première prestation, puisqu'il s'agit de Pierre Adam, auteur principal de Pang, logiciel nominé dans la catégorie des meilleures conversions d'arcade pour le Quatre d'Or, une référence! La sortie de Snow Brothers est prévue pour très bientôt, c'est-à-dire dans les deux mois. Espérons que les délais seront tenus, et ce, malgré la fracture du pouce du programmeur!

OCEAN
Mars
Amiga / ST

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ☎ AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO

ATARI

PROMO

PASSING SHOT	69
XENON 2	99
WATERLOO VF	99
INTERPHASE 3D	99
INDIANA AVENTURE	149
FOFT	149
ZAC MC KRAKEN	149

CHALLENGER	269
GREAT COURTS / SUPER SKI	
STUNT CAR / KICK OFF / BOMBER	
FULL BLAST	269
RICK DANGEROUS / P 47	
CARRIER COMMAND / CHICAGO 90	
HIGHWAY PATROL 2 / FERRARI F1	
LES CHEVALIERS	239
BLACK TIGER / DYNASTY WARS	
SWORD / CIRCUS N CHOSTS	
DECLIC	269
MARCH DE MONTECARLE / TETRIS	
TRIVIAL / WALLSTREET / CHESSMASTER	
WARGAME PACK	299
WATERLOO VF / BISMARCK	
FIRE ZONE / POWER STRUGGLE	
MIND GAMES	299
WATERLOO VF + AUSTERLITZ VF	
CONFLICT EUROPE VF	
POWER PACK	249
LOMBARD RALLY / RECORD HYPER	
XENON 2 / TV SPORTS FOOTBALL	
TRIAD 3	199
SPEEDBALL / BLOOD MONEY	
ROCKET RANGERS	
INDIANA JS AVENTURE VF +	
ZAC MC KRAKEN VF	288
DUNGEON MASTER +	
CHAOS STRIKE BACK	249
FALCON + MISSION 1	249
10 MEGA HITS VOL 2	345
EPYX SPORTING GOLD	299
HOLLYWOOD COLLECTION	299
LES BATTANTS	289
N R J	239
MONDE DES MERVEILLES	239

PC COMPATIBLES

PROMO

BUDOKAN	199
FERRARI F1	149
INDIANAPOLIS 500	199
AUSTERLITZ 5p 1/4	149
CONFLICT EUROPE 5p 1/4	149
WATERLOO 5p 1/4	149
GATO	99

CARTE SOUND BLASTER 1690

ALBUM EPYX 2	339
10 MEGA HITS VOL 2	345
CHALLENGERS	269
DECLIC	299
EPYX SPORTING GOLD	299
FULL BLAST	299
LES BATTANTS	289
MASTER COLLECTION	249
SILVER COLLECTION	299
AMERICAN DREAMS	249

AMIGA

PROMO

GREAT COURTS	99
OPER THUNDERBOLT	99
DRIVIN FORCE	149
ZAC MC KRACKEN	149
XENON 2	99
EXTENSION 512 K +HORLOGE	550

10 MEGA HITS VOL 2	345
CHALLENGER	269
DECLIC	299
EPYX SPORTING GOLD	299
FULL BLAST	299
HOLLYWOOD COLLECTION	299
TRIAD 3	199
LES BATTANTS	289
MONDE DES MERVEILLES	239
POWER PACK	249

APPRENTICE	239
B A T	269
BACK TO THE FUTURE 2	239
BACK TO THE GOLD AGE	239
BADLAND3	239
BATTLE COMMAND	239
BETRAYAL	239
BOMPER MISSION	185
CADAVER	239
CAPTIVE	235
CAR VUP	239
CARTHAGE	239
CELICA GT4 RALLY	249
CHASE HQ 2	239
CHESS CHAMPION 2175	279
CRYSTALS OF ARBOREA	239
CHUCK YEAGER 2	235
CONQUEROR	235
DAMES SIMULATOR	269
DAS BOOT	299
DELUXE PAINT VF	490
DIAKKEN	269
EXPLORA 3	299
ELVIRA	269
EPIC	299
F 19 STEALTH FIGHTER	259
F 29 RETALIATOR	199
FALCON MISSION 1 ou 2	185
FINAL WHISTLE (KICK OFF)	139
FLIGHT INTRUDER	285
FLIGHT SIMULATOR 2 VF	349
FLOOD	239
GOLDEN AXE	239
GREAT COURTS 2	275
HARD DRIVIN 2	239
INTER SOCCER CHALLEN	235
IRON LORD	269
JAMES FONG	239
JUPITER'S MASTERDRIVE	235
KICK OFF 2 + SCENARIO	220
LEMMINGS	239
LES VOYAGEURS D TEMPS	289
LOOM VF	269
LOST PATROL	229
LOTUS TURBO ESPRIT	229
M1 TANK PLATOON VF	245

4 D BOXING	259
BATTLE OF BRITAIN	255
CENTURION	239
DAS BOOT	269
DUNGEON MASTER	269
ELVIRA	219
EXPLORA 3	269
F 19 STEALTH FIGHTER	199
F 15 STRIKE EAGLE 2	335
F 29 RETALIATOR	235
FALCON 3	335
FLIGHT SIMULATOR IV	395
FLIGHT INTRUDER	339
KICK OFF 2	235
KING'S QUEST 5	385
KNIGHT OF THE SKY	365
LES VOYAGEURS DU TEMPS	289
LHX ATTACK CHOPPER	369
LOOM VF	269
M1 TANK PLATOON	379
OPERATION STEALTH	259
POPULOUS	235
RAILROAD TYCOON	299
RED BARON	435
RED STORM RISING	299

AWESOME	299
BAT	269
BETRAYAL	235
BUDOKAN	235
CADAVER	239
CAPTIVE	235
CARTHAGE	235
CHAOS STRIKE BACK	239
DAS BOOT	269
DUNGEON MASTER VF	299
ELVIRA	229
EXPLORA 3	269
F 29 RETALIATOR	235
FALCON VF	299
FALCON MISSION 1 ou 2	199
FLIGHT OF INTRUDER	259
GOLDEN AXE	239
GREAT COURTS 2	235
HARPOON	269
INDIANAPOLIS 500	229
INDIANA JR AVENTURE VF	199
IRON LORD	269
KICK OFF 2	179

MAUPITI ISLAND	239
MIDWINTER	239
MURDER	229
NARC	269
NIGHT SHIFT	229
OBITUS	295
OFF ROAD RACER	235
OPERATION STEALTH	265
ORIENTAL GAMES	199
PANG	239
POPULOUS	199
POWERMONGER	239
PROJECTYLE	189
RED STORM RISING	245
RESOLUTION 101	239
RICK DANGEROUS 2	235
RINGS OF MEDUSA	269
SECRET WEAPON LUFTWA	269
SHADOW OF THE BEAST	235
SIM CITY	245
SIM CITY TERRAIN EDIT	185
SLIDERS	229
SPEEDBALL 2	235
SPINDIZZY WORLD	249
SWAP	239
SWIV	239
TENNIS DE TABLE	199
THE IMMORTAL	239
THE LIGHT CORRIDOR	239
THE TELLER	189
TEAM SUZUKI	239
THE BLUE MAX	269
THE ULTIMATE RIDE	239
TUM & THE GHOSTS	239
TOTAL RECALL	239
TOURNAMENT GOLF	245
TURRICAN	199
TURTLES TEENAGE MUTA	239
TV SPORTS BASKETBALL	245
ULTIMATE RIDE	239
VIROM	239
WELLTRIS	239
WOLFPACK	245
WORLD CHAMPION SOCCER	239
WRATH OF THE DEMON	269
Z OUT	199

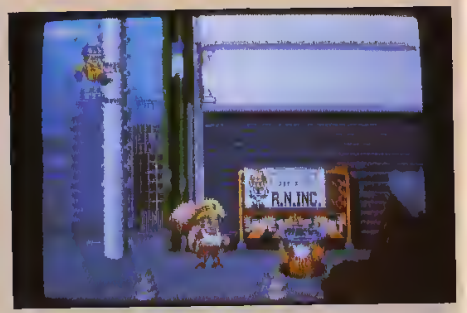
RICK DANGEROUS 2	239
SAVAGE EMPIRE	269
SECRET HONKEY ISLAND	255
SECRET WEAPON LUFTWA	269
SILENT SERVICE 2	369
SIM CITY	245
SIM CITY Architect 1 ou 2	199
TEST DRIVE 3	260
THE BLUE MAX	369
WING COMMANDER	259
WOLFPACK	299
WRATH OF THE DEMON	269

PROMO

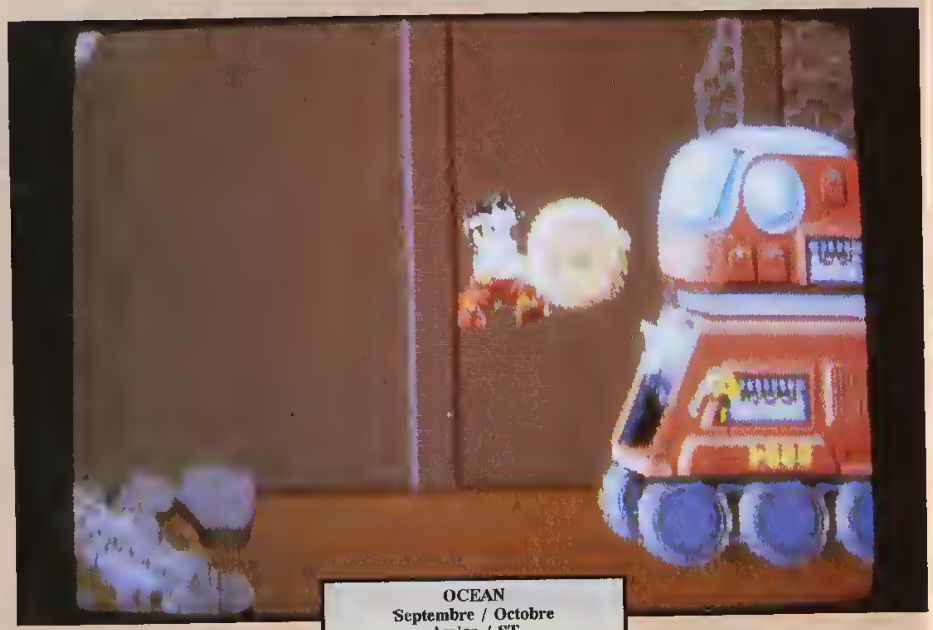
DISQUETTES 3"1/2 DF DD
4.50 F par 100
5.50 F pièce par 50
6.40 F pièce par 10

A RETOURNER A (OU RECOPIER)
CENTURY SOFT B P 454 03004 MOULINS CEDEX
☎ 70.46.20.48
NOM
ADRESSE
CONTRE REMBOURSEMENT + 25 F
CHEQUE CARTE BLEUE
VILLE
CODE POSTAL
N° CB
TYPE D'ORDINATEUR
TELEPHONE
DATE D'EXPIRATION
TITRES
PRIX
FRAIS D'EXPEDITION
NORMAL 15 F
COLISSIMO 25 F
Livraison chrono sous 48 H
PORT 50 DISQUES 30 F
100 DISQUES 50 F
FRAIS DE PORT
TOTAL
SIGNATURE
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

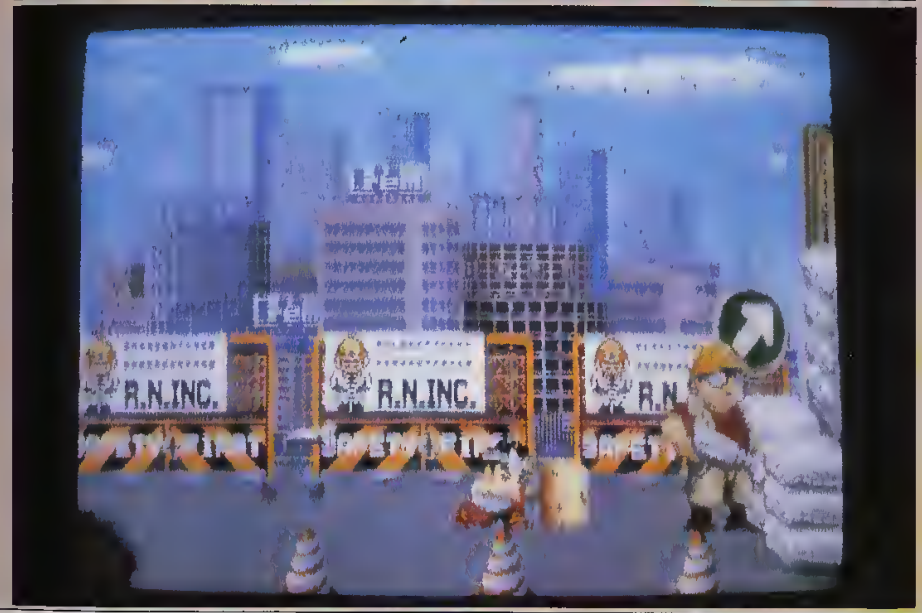
HAMMER'IN HARRY



Troisième conversion d'arcade et troisième hit micro assuré! L'histoire est pour une fois étonnante, et même si le jeu respecte les classiques ingrédients des jeux de tableaux, la forme change quelque peu. En effet, d'ambitieux et avides promoteurs ont racheté à la ville, via des méthodes douteuses, un immense terrain, dans lequel votre maison trouvait place, pour y construire plusieurs établissements de leur cru. Ayant épuisé toutes les ressources légales, vous n'avez pu éviter la destruction de votre habitation et décidez donc de partir seul en guerre contre ces financiers.
Votre lieu d'action est donc illustré par le chantier du projet immobilier et votre arme est tout simplement un solide marteau. Peu spectaculaire mais bougrement efficace! Classiquement, vous retrouverez à chaque fin de niveau un ennemi plus puissant à détruire mais avant d'y parvenir, de nombreux pièges vous attendent. Il faudra éviter les parpaings négligemment jetés des brouettes, sauter par-dessus les plaques d'égouts lancées par des ouvriers peu amicals, retourner à l'envoyeur les sacs de ciments, détruire les barrières et surtout esquiver les boules d'acier équipées de pointes servant habituellement à raser les édifices. Comme d'habitude, il est possible de ramasser des bonus et d'augmenter votre puissance de frappe. Dans ce dernier cas, votre marteau triple, voire quadruple, de volume! Pour cela, ne négligez aucune des caisses en bois de couleur verte!
En ce qui concerne la version micro de Hammer'in Harry, il est encore trop tôt pour en juger puisque seuls les graphismes du premier niveau sont actuellement à l'étude. Mais gageons qu'elle sera de nouveau au top!



OCEAN
Septembre / Octobre
Amiga / ST



NOUVEAUTE MICROIDS : 3D BIKE

Battez vous contre les six motos pilotées par l'ordinateur ou un autre joueur pour le titre de champion du monde de vitesse 500 CC

- 1 ou 2 joueurs simultanes
- 6 authentiques circuits du Championnat du monde de vitesse 500 CC
- Entierement en 3 D

GRAND PRIX 500

ATARI ST
AMIGA
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE Tél : 46 81 80 00

SIMULATION

LIQUID KIDS

Liquid Kids devrait être le dernier à sortir chronologiquement des bureaux d'Ocean France et personnellement, c'est de loin celui que je préfère! Pour situer tout de suite le jeu, sachez qu'il s'agit de la suite de New Zealand Story et que le pari des gens de chez Taito étant de faire encore mieux. Manifestement, ils ont réussi et au-delà de toute espérance! Dès la première partie, ce fut le coup de coeur tellement ce jeu rassemble de qualités. Tout d'abord, les graphismes de couleur très pastel sont de toute beauté, la musique sert à merveille l'action, la variété des ennemis est immense, l'animation est de toute beauté et pour finir, le jeu est bourré d'astuce et de bonus à la manière d'un Mario Bros. Croyez-moi, quand vous verrez l'intégralité des premiers niveaux, par la suite cela deviendra beaucoup plus difficile et allez chercher absolument tous les bonus relève autant de l'acharnement que de l'exploit.

L'histoire n'a pas changé et votre but est toujours de mener votre personnage vers sa dulcinée se trouvant à l'autre bout du niveau. Cette fois-ci, votre arme n'est autre que de l'eau. A l'aide de celle-ci, et plus exactement des gouttelettes qu'il est possible de lancer devant soi, vous arrêterez net les ennemis qu'il ne restera plus qu'à éliminer en leur passant dessus tout simplement. Mais parfois, ces gouttelettes seront insuffisantes pour calmer les ardeurs de vos adversaires ou bien pour éteindre un geyser de flamme vous barrant la route. Qu'à cela ne tienne, en pressant plus longuement sur le bouton de votre joystick, vous obtiendrez alors une grosse goutte beaucoup plus efficace et très rafraichissante. En plus de ces ennemis, vous devrez faire face aux difficultés du terrain, c'est pourquoi il sera nécessaire d'emprunter parfois les roues des moulins à eau pour vous rendre d'un point à un autre. Attention toutefois à ne pas l'activer en lançant malencontreusement des gouttes d'eau, la roue s'emballerait vous ôtant alors toute chance de la franchir sans en être éjecté sèchement. Vous souvenez-vous des ballons de New Zealand Story dans lesquels notre héros prenait place pour se déplacer dans les airs? Eh bien, ils sont cette fois remplacés par des embarcations munies de roue à eau (eh oui!) qu'il faut alimenter pour avancer. Le jeu est immense et nombreux sont les raccourcis, de plus après chaque niveau le jeu vous propose deux destinations au choix par l'intermédiaire de deux portes, doublant encore la longueur du jeu et donc le plaisir du joueur.

Comme pour Hammer in Harry, l'adaptation micro en est au tout début et pratiquement seuls les graphismes sont terminés, et encore de ceux de certains niveaux seulement. Pour terminer, on peut apprécier que la conversion de ce jeu sur micro soit l'oeuvre d'une équipe spécialisée dans ce domaine, car le jeu est tellement riche qu'il mérite une attention toute particulière, doublée d'une grande rigueur dans la transcription sur micro des différents paramètres, qualités que possèdent totalement (vu de leurs précédentes productions) toute l'équipe d'Ocean France.

OCEAN
?
Amiga / ST

NOUVEAUTE MICROIDS : 50 F

Suspense, intensité, vitesse, violence : SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide, aux multiples rebondissements.

- 1 ou 2 joueurs simultanés
- 1 ou 2 écrans
- 12 terrains différents
- Un jeu au scrolling ultra-rapide

Sliders

TAPEZ 36 15 MICROIDS

ATARI ST AMIGA
PC & COMPATIBLES AMSTRAD

42, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE Tel : 46 81 80 00

ACTION

SUPER MONACO

US GOLD
Mars
Amiga / ST

Fantastique et inoubliable jeu d'arcade, exceptionnelle conversion sur Megadrive, qu'en est-il de la version micro de Super Monaco Grand Prix? Aussi surprenant que cela puisse paraître, la version Amiga est très bien realisée et même si elle reste en deçà de la version Megadrive ce jeu de course automobiles se classe parmi les meilleurs du genre sur cette machine L'animation est assez reussie avec un bon rendu de la vitesse et des graphismes de bonne qualité En revanche, les bruitages deviennent rapidement assez stressants, mais cette version n'est vraiment pas définitive. Le jeu peut se jouer soit a la souris, soit au joystick, et il est possible de régler la sensibilité des commandes.
Sur le plan de la jouabilite Super Monaco Grand Prix est bien sûr différent de la version console plus difficile pour être précis! La voiture à tendance à partir très rapidement en survirage et les sorties de courbes sont souvent trop larges Autre différence avec la version Megadrive, les voitures concurrentes ne sont pas d'une seule couleur mais habillées comme de veritables F1 d'écuries, Avouez que pour une préversion (les graphismes et la jouabilité doivent notamment être modifiés), le résultat n'est pas si mauvais Reste à voir si la version finale sera a la hauteur de Lotus Turbo Esprit Challenge Réponse le mois prochain!

GRAND PRIX

NOUVEAUTE MICROIDS : 1 350

Votre but
tout faire disparaitre en permuttant les cases
La régle est simple Essayez et entrez dans un univers
aux combinaisons infinies dont vous ne pourrez plus sortir

- Plus de 300 niveaux de jeu
- Des millions de terrains
- Des milliards de combinaisons

SWAP

ATARI ST
AMIGA
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD

TAPEZ 36 15 MICROIDS

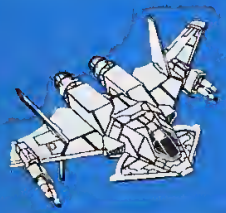
12 place de l'eglise 94400 VITRY S/SEINE Tel : 46 81 80 00

REFLEXION

SWITCHBLADE 2

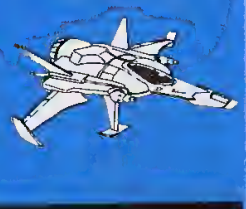
Gremlin
Amiga / ST
Mars

L'ENFER DE LA FORMULE 1
Atari ST/STE
Amiga
VROOM
de Lankhor
Toutes les précisions sur la date de sortie : 3615 LANKHOR

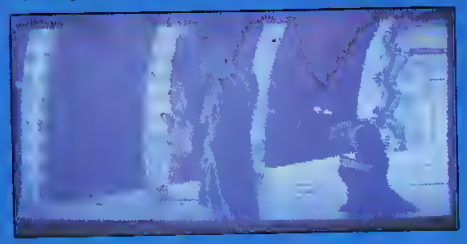


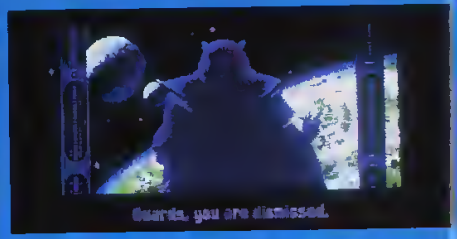
WING COMMANDER II

Vengeance of the Kilrathi



Au CES de Chicago, en juin dernier, Origin présentait deux produits de qualité Savage Empire et Wing Commander Ce dernier est considéré par beaucoup comme l'événement de l'année 1990 et c'est donc avec une certaine fébrilité que l'equipe de Génération 4 s'est littéralement précipitée vers le stand de la société Origin, renversant personnes et matériels, pour se planter, la langue pendante, devant un écran Sur celui-ci passait une démonstration de Wing Commander II, qui laisse présager d'un jeu largement supérieur à son prédécesseur Comment est-ce possible ? Tout d abord avec encore plus de scènes animées entre plusieurs missions, avec toujours des graphismes 256 couleurs (VGA) merveilleusement animés Ensuite, avec une animation plus fluide, plus rapide lors des combats spatiaux, et surtout, si vous possedez de la mémoire étendue, une meilleure définition graphique des sprites représentant les vaisseaux (surtout lorsqu'ils se rapprochent) Les musiques et les sons (Ad-lib, Roland, Soundblaster) semblent être encore plus prenants et plus réalistes En outre, ceux qui possèdent la carte sonore

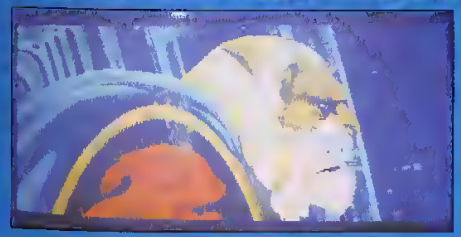




CMS Soundblaster bénéficieront de synthèses vocales durant les scènes animees La qualité de la digitalisation des dialogues est tout simplement extraordinaire et les paroles sont totalement compréhensibles Mais ce n est pas tout Un système de caméras va vous permettre d enregistrer vos missions et de les revoir par la suite, sous différents angles, ce qui vous donnera de précieux renseignements pour etudier la tactique de combat de vos ennemis et vos erreurs En plus de toutes ces améliorations techniques, le jeu en lui même a subi pas mal de modifications La confédération ainsi que vos adversaires, les Kilrathiens et les pirates, possèdent de nouveaux vaisseaux, plus puissants, plus maniables, chacun possedant ses points forts et ses points faibles (six vaisseaux différents pour vous). Le saut en hyperespace permet d'éviter les "longs voyages fastidieux" du premier épisode De nouvelles armes sont disponibles dont les torpilles, meurtrières mais difficiles à utiliser Des leurres et un système de brouillage contre les missiles adverses En outre, les pilotes ennemis se sont nettement améliorés Vous affrontez

ORIGIN
Juin
PC

moins de vaisseaux à la fois, mais ils ont des tactiques de combats beaucoup plus évoluées D'autre part, suivant vos prouesses, l intelligence des pilotes ennemis évolue dynamiquement en votre défaveur ou en votre faveur (si vous êtes assez nul), ce qui laisse presager une excellente jouabilité Enfin, le scénario n est plus du tout lineaire et sur la cinquantaine de missions présentes dans le jeu, vous n'en jouerez qu'une quarantaine, suivant vos performances et vos choix Il semble même qu'un traître fasse parti de votre escadrille, alors ne faites vraiment confiance à personne et démasquez-le Wing Commander II s annonce déjà comme une merveille pour l'annee 1991 avec un nombre impressionnant d'ameliorations et de nouveautés Il reste cependant lui aussi reservé à une certaine élite Seule les versions EGA et VGA seront commercialisées et sans une machine à 12 MHz voire plutôt 16 MHz, et une carte son, l'interêt du jeu sera largement moindre

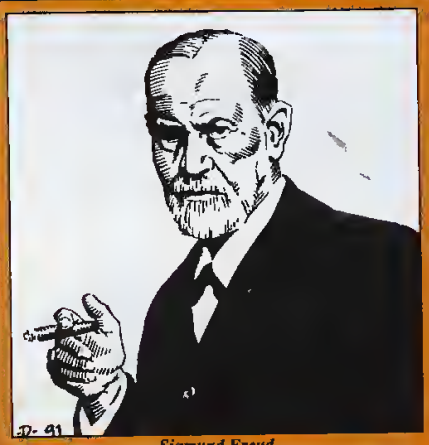


MARTIAN DREAMS

PREVIEW

Par Didier Latil

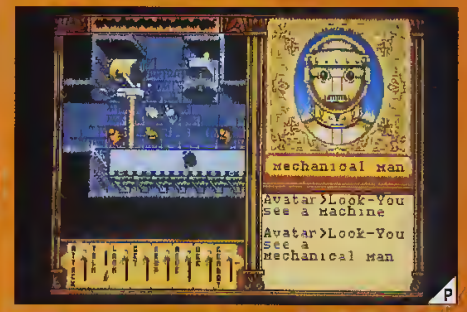
Deuxième produit de la serie, les mondes d'Ultima, de chez Origin (le premier étant 'Savage Empire'), Martian Dreams s'inspire largement des oeuvres de SF de H.G. Wells et de ses contemporains. Après le monde de l'heroic-fantasy (la saga 'Ultima') et celui de la préhistoire ('The Savage Empire'), Lord British nous plonge cette fois à la fin du XIXe siècle, dans une aventure de science-fiction se déroulant sur Mars. Le jeu commence en 1893, durant l'exposition à Chicago, alors que la grande attraction est un gigantesque canon, devant propulser un vaisseau jusqu'à Mars. Malheureusement, alors que les plus célèbres personnages du moment visitent le vaisseau, une mise à feu "involontaire" propulse l'engin en direction de Mars. La



Sigmund Freud

conjonction planétaire ne permet d'envisager une mission de secours que dans deux ans. C'est donc en 1895, que vous, l'Avatar ainsi que le docteur Spector, vous retrouvez une nouvelle fois téléportés. Là avec Nikola Tesla, Sigmund Freud et d'autres personnalités, vous participez à la mission de secours. Une fois sur place, il faudra résoudre bien des problèmes. Le jeu utilise globalement le système qui a fait le succès de Ultima VI et de Savage Empire. Par contre, une partie du jeu semble être totalement novatrice, utilisant les travaux de M.C. Escher pour ce qui est des graphismes, au cours de la deuxième partie du jeu.

Celle-ci consiste à explorer le monde des rêves, grâce à une machine martienne, qui permet d'utiliser la puissance psychique de l'esprit (cf. le film "Planète interdite") pour agir physiquement sur le monde réel. En plus d'un nouveau monde bizarre à explorer, Mars, les programmeurs et les graphistes semblent nous préparer une grosse surprise avec le monde des rêves (et donc des cauchemars).



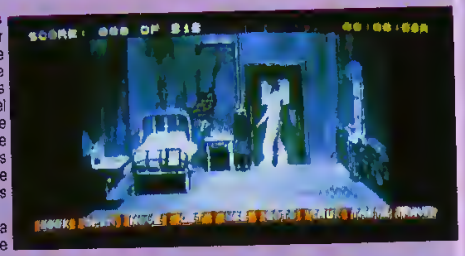
ORIGIN
Mars
PC

DES NEWS, DES INFOS, DES TRUCS...
3615 GEN4

COUNTDOWN

Access Software est décidemment tres productif (on peut d'ailleurs regretter que les productions ne soient pas distribuées des leur sortie en Europe, mais souvent de nombreux mois après) et fidele à ses habitudes Tout comme dans Mean Streets, cette histoire d'espionnage est realisée en 256 couleurs et pousse encore plus loin le réalisme de l'action, grâce à des digitalisations du plus bel effet Vous jouez le rôle de l'agent Mason Powers, et alors que vous vous rendiez au rendez vous fixé par Franck McBain, votre chef au sein de la CIA, vous avez été assommé puis traîné dans un hôpital psychiatrique situé en plein coeur du territoire turc De plus, vous apprenez que Franck McBain est mort, et que dans cette histoire vous portez le chapeau

A partir de cet instant, toute votre énergie sera consacrée à la recherche de la vérité Sortir de votre chambre (devrais-je écrire cellule?), fouiner dans tous les recoins de l'établissement, obtenir des informations en interrogeant les autres personnages internés



Mais attention, votre periple dans les longs couloirs de l'hôpital comporte quelques risques Vous devrez notamment déjouer la vigilance des gardes et faire attention aux moindres de vos gestes

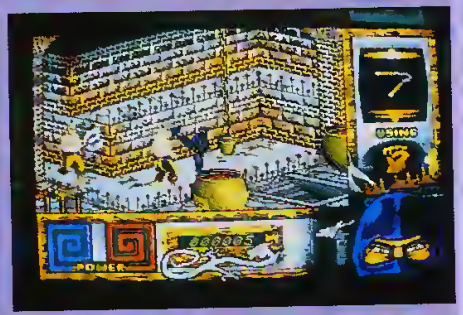
Au niveau de la réalisation, Countdown est superbement réalisé avec des graphismes fantastiques (plus de 50 lieux différents), des animations au niveau des mouvements de personnage incroyables, et une ambiance sonore correspondant totalement a l'ambiance du jeu En bref, un nouveau logiciel étonnant de la part d'Access Software, realisé comme un véritable film interactif! Test complet tres prochainement

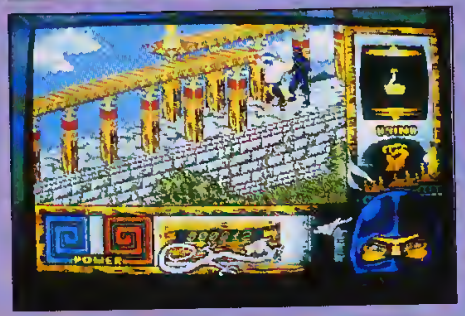
Access
Mars
PC

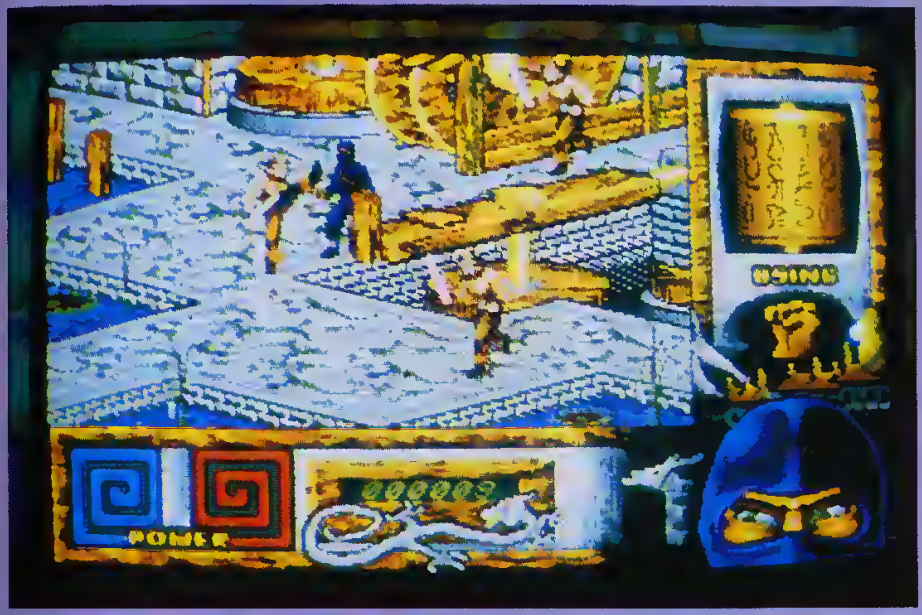
LAST NINJA 3

A peine Ninja Remix sorti, voici déjà Last Ninja 3, qui devrait être le meilleur de la série, et assurément l'un des meilleurs jeux d'arcade/aventure de ce début d'annee
Une fois de plus, vous jouez le rôle d'un ninja qui doit parcourir un nombre impressionnant de tableaux à chaque niveau, trouver et utiliser des objets divers aux bons endroits afin de continuer sa quête, et combattre bon nombre d'ennemis pour arriver jusqu'au Chef des troupes, que vous affronterez dans un combat sans merci
Last Ninja 3, par rapport à ses prédécesseurs, est bien plus beau, il possède des decors plus variés, et il est surtout particulièrement jouable. Plusieurs confrères anglais lui ont déjà donné la note suprême de 100%. Vivement le test, le mois prochain!

System 3
Février
Amiga / ST







3615 FREEWARE

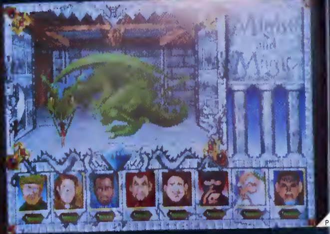
LE SERVICE DE TELECHARGEMENT LE PLUS RAPIDE

PLUS DE 2000 SOFTS SUPER CANON
pour votre micro-ordinateur PC* ou ST*
(et bientôt AMIGA, MACINTOSH, AMSTRAD).
Télécharger à haute vitesse des centaines de jeux, tableurs, traitements de texte, utilitaires, démos, languages, graphismes et programmes de musique, ect...
* IBM PC et compatibles, ATARI ST
N'oubliez pas de commander le KIT de téléchargement directement sur le service 3615 FREEWARE

MIGHT & MAGIC 3

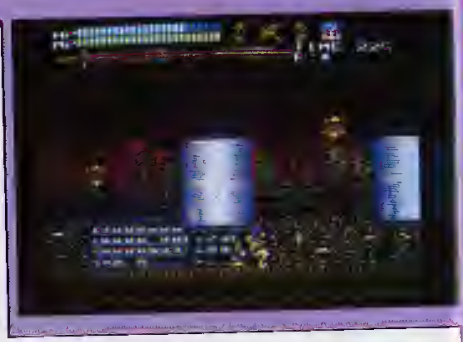
Might and Magic 1 et 2 ne nous avaient [illegible] sur PC [illegible] New World Computing [illegible] VGA [illegible] un des meilleurs jeux actuels sur PC. [illegible] magnifiques [illegible] et surtout [illegible] Votre équipe d'aventuriers [illegible] [illegible]

NEW-WORLD COMPUTING
Mars
PC



Valis III

Valis III alias The fantasm soldier, alias Fantasy soldier II vient d'arriver en France. Vous vous souvenez de cette petite jeune fille qui, armée d'une épée avait décidé d'affronter les forces du mal? Et bien comme le mal est de retour, elle a décidé de reprendre du service.
Tout commence alors que la jeune fille est dans son lit. Le Mal a enlevé sa soeur. Son sang n'a fait qu'un tour et la voilà sortie de son lit pour secourir sa soeur. Nous le retrouvons courant sur les toits après le méchant qui vole. Malheureusement, lorsqu'elle arrive au bout des toits, la créature s'échappe avec l'autre jeune fille dans ses bras. Dans un effort surhumain, cette dernière jette son épée et alors vous (la jeune fille qui sort de son lit) vous jetez dans le vide pour attraper cette épée. Une fois l'arme en votre possession, vous vous transformez en une redoutable guerrière. Vous sautez de toits en toits en tuant les monstres que vous rencontrez jusqu'à de grands réservoirs d'eau. Là, ça se complique. Comme la documentation de ce jeu est en japonais, je vais vous expliquer ce qu'il faut faire car vous disposez d'une grande panoplie de mouvements. Il faut pour passer ces réservoirs glisser dessous. Pour exécuter ce mouvement, vous devez vous servir de la touche RUN. Et devant vos yeux ébahis, votre héroïne fera une jolie galipette sous l'obstacle. Après cette petite difficulté, vous vous retrouvez en face du kidnappeur. Vous lui réglez son compte et entrez enfin dans le vif du sujet.
Vous avez enfin récupéré votre compagne. Mais vous continuez à traquer le mal. Vous vous retrouvez dans un décor de désert et trouvez un homme blessé. Vous décidez une nouvelle fois de défendre l'humanité et allez progresser pour arriver jusqu'au monstre qui garde ce niveau. En chemin, vous trouvez des bonus qui vous redonnent de la vie, vous rendent plus puissante ou encore vous donnent de la magie. Pour vous servir de cette magie, vous devez presser le bouton de tir après avoir mis votre manette vers le haut.
Passons maintenant à la critique de ce jeu. La musique est de très très bonne qualité grâce au son laser car ce jeu est en CD Rom, le graphisme quand à lui est de temps à autres un petit peu fouillis, mais le reste du temps, il est magnifique. Valis III s'est amélioré par rapport à son prédécesseur, et vous avez maintenant la possibilité de contrôler plusieurs personnes différentes per une simple pression de la touche RUN. Là ou ça se gâte vraiment jusqu'à devenir énervant, c'est lors d'un passage où vous devez sauter, vous bondissez sur la première corniche sans problèmes, mais la deuxième qui n'est pas plus éloignée est pratiquement inaccessible et j'ai passé pas loin d'une heure à tenter en vain de sauter sur cette damnee corniche. Mais je vais encore essayer ce soir. Il doit y avoir un truc. Cela dit, le reste du jeu est très prenant et Valis III trouvera lui aussi une place de choix dans ma logithèque.



Valis III / Telenet			
GRAPHISME: 87%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 85%	FL	SL	DL
SON: 93%	4	-	-
JOUABILITÉ: 64%	TL	SD	JD
	-	-	-
INTÉRET: 87%	DISPONIBLE SUR		
	CoregrafX		

CYBER LIP

L'ordinateur principal de la ville s'est brusquement déréglé, et les dirigeants ont en toute hâte pensé à vous pour... en fait le bla-bla habituel du scénario (tenant sur un ticket de métro) d'un jeu d'arcade vous permettant de tirer sur tout ce qui bouge, et ainsi de vous défouler. A l'aide de votre personnage, vous devez donc atteindre l'ordinateur central pour le détruire et bien sûr, le chemin est truffé de pièges et de robots tout acquis á sa cause. D'allure humaine, ces derniers sont en nombre conséquent, de plusieurs types et puissamment armés. C'est ainsi que vous devrez affronter les simples soldats équipés d'un fusil, mais aussi des robots possédant des lance-roquettes ou encore des robots capables de se déplacer dans les airs tout en utilisant leur mitrailleuse. Quant à votre personne, elle démarre avec un simple fusil laser et elle devra s'équiper au fur et à mesure du jeu en ramassant les divers bonus. S'agissant le plus souvent d'armes supplémentaires (lance-missiles, bazookas, lance-flammes...), vous découvrirez également des modules spéciaux effectuant un mouvement circulaire autour de votre corps le protégeant ainsi de nombreux projectiles adverses.
Comme de coutume, chaque fin de niveau (huit au total) est ponctuée par un combat contre un opposant beaucoup plus puissant. Petit conseil, économisez le potentiel des armes ramassées en chemin pour les utiliser contre ces adversaires de fin de niveau. Vous les terrasserez ainsi beaucoup plus facilement. Sinon, sachez qu'il vous est possible de vous agripper au décor, action nécessaire au franchissement de certains obstacles, et que le jeu n'est pas trop difficile. De plus, avec deux "joypad", il est possible de jouer à deux. Techniquement c'est toujours aussi impressionnant avec une débauche de couleurs (les explosions sont superbes), des animations très soignées et des bruitages génieux. Mais malheureusement, avec les "continue" en nombre infini, l'intérêt de Cyber Lip ne dure que trop peu de temps. En effet, environ 30 à 45 minutes après l'avoir commencé, un joueur moyen parvient é le terminer. Une option qu'il faut absolument revoir et corriger pour la vente au grand public.

Cyber Lip / SNK			
GRAPHISME: 84%	Jeu en anglais		
ANIMATION: 86%	PQ	SL	DL
SON: 81%	-	3	- -
JOUABILITÉ: 59%	TL	SD	JD
	-	-	4
INTÉRET: 72%	DISPONIBLE SUR		
	Neo Geo		

Un seul point positif dans ce jeu, la réalisation technique à la hauteur de la Neo-Geo mais á part cela, rien de bon! En effet, le jeu est répétitif et lasse très rapidement. Jugez donc, après environ 50 minutes de jeu, rien n'est venu rompre la monotonie des combats si ce n'est de nouveaux personneges hostiles. Ma tactique était d'ailleurs simple, pour progresser, le pistolet étant la meilleure arme, je l'utilisais jusqu'á ne plus avoir de munitions, me laissais mourir et repartais (à l'aide d'un "continué", bien sûr) avec un chargeur de nouveau plein. A part l'ennui qui gagne très rapidement le joueur, Super Spy n'appelle aucun autre commentaire!

Super Spy / SNK			
GRAPHISME: 64%	Jeu en anglais		
ANIMATION: 61%	PQ	SL	DL
SON: 57%	-	0	-
JOUABILITÉ: 58%	TL	SD	JD
	1	0	0
INTÉRET: ?	DISPONIBLE SUR		
	Neo Geo		

ES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ICROMANIA
ORUM DES HALLES
plus grand magasin d'Europe spécialisé logiciels de jeux pour micro-ordinateurs consoles de jeux
rue Pirouette
4, passage de la Réale
veau -2
étro et RER Les Halles
1 45 08 15 78

MICROMANIA
CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tel 42 56 04 13

MICROMANIA
LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps. Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Defense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

MICROMANIA
VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

DARK LEGEND

Dark Legend n'est pas une nouveauté, mais le jeu est maintenant disponible. D'autre part, il n'a pas obtenu le succès qu'il etait en droit d'attendre (NDLR: Oui mais comme tu le dis, il est maintenant réellement disponible!). Présenté comme la suite de Legendary Axe, ce jeu est tout simplement superbe. Au début, vous partez armé d'une simple épée. Apres quelques pas, vous vous retrouverez face à des ennemis qui font des cabrioles devant vous et vous attaquent. Vous devez alors les frapper! Certains d'entre eux après leur mort laisseront place à un bonus. En fonction du bonus trouvé, vous aurez alors une nouvelle arme, plus de puissance ou encore regagnerez des points de vie que vous aviez perdus lors de précédents combats. Les ennemis que vous rencontrerez sont très divers et lorsque vous n'aurez pas des zombies, qui même décapités continuent à vous attaquer, vous combattrez contre des cafards géants ou des monstres ailés. Les armes que vous pouvez utiliser peuvent être plus ou moins intéressantes suivant la situation. Vous pouvez utiliser hormis l'épée, une hache ou une chaîne avec une pointe à son extrémité. Personnellement, j'ai une préférence pour cette dernière. Suivant les bonus que vous aurez récoltés, votre arme peut être plus puissante. Ainsi, la chaîne est de plus en plus longue. Certains passages sont très stressants, tout au moins durant les premiers temps. Je pense en particulier à l'endroit où vous devez sauter de pierre en pierre afin d'arriver au sommet d'une cascade. Certains y ont passé un long moment. Chaque fois que vous atteindrez la fin d'un niveau, vous devrez affronter un monstre. Chaque monstre est différent et parfois même amusant. L'un d'eux est un petit bonhomme qui tire une grosse boule au bout d'une chaîne. Le graphisme est superbe et plein de petits effets contribuent à la beauté du jeu, comme les éclaboussures lorsque vous sortez de l'eau par exemple. Le son de très bonne qualité apporte également à l'ambiance du jeu. Une bonne idée de cadeau pour ceux qui comme moi sont toujours en retard. Et surtout un jeu qu'il faut absolument posséder!

Dark Legend / Victor

	Jeu en japonais		
GRAPHISME: 82% ANIMATION: 85% SON: 83% JOUABILITÉ: 80%	F.L 5	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -
INTÉRET: 92%	DISPONIBLE SUR *CoregrafX*		

SAR Of DRACULA

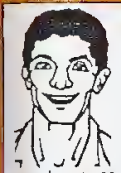
Ce jeu est dans la plus pure lignée de Son Son 2. Vous incarnez un petit personnage qui doit trouver le vilain caché au bout d'un chemin parsemé d'embûches et d'ennemis. Pour vous défendre, vous possédez une sorte de pistolet à eau. Lorsque vous tirez sur un ennemi, celui-ci laisse parfois place à une tomate. Vous devez ramasser cette tomate afin de disposer de réserves pour affronter l'ennemi final. Vous pouvez toutefois utiliser vos tomates pour vous défaire d'un ennemi coriace en cours de route. Parfois, vous trouverez des bonus qui transformeront votre pistolet à eau en un pistolet à seringues qui contiennent un puissant somnifère. Par endroits, vous trouverez aussi des armures qui transforment votre héros en un guerrier beaucoup plus puissant et à l'armement plus sophistiqué.

Le jeu possède un grand nombre d'endroits secrets et une panoplie d'ennemis très variée. Les graphismes sont, comme toujours dans ce genre de jeux, très "japonais". Tout dans Dracula fait que ce jeu devrait plaire aux amoureux de Son Son 2 ou des autres jeux de ce genre. Chaque niveau est différent du précédent. J'en connais qui l'ont acheté après l'avoir vu seulement dix secondes chez moi.

J'ai lu dans le dernier numéro de Gen4 que tout le monde conseillait tel ou tel jeu comme bonne idée de cadeau pour Noël, alors je dirais que les cadeaux c'est bien, même lorsque ce n'est pas Noël. C'est donc une bonne idée de cadeau pour faire plaisir.

Sar Of Dracula / Naxat			
GRAPHISME: 53% ANIMATION: 66% SON: 67% JOUABILITÉ: 79% **INTÉRET: 91%**	Jeu en japonais		
	F.L 5	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR CoregrafX		

Avenger



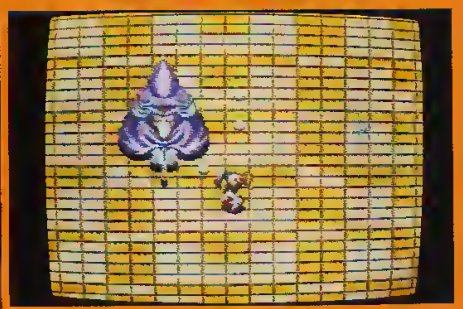
Avenger est le shoot'm up par excellence. Vous pilotez un hélicoptère très perfectionné et comme il se doit, vous devez repousser les ennemis qui ont envahi la terre. Je ne vous cache pas que le jeu est très difficile et que vous n'avez qu'une vie. Donc, en cas de mort, vous recommencez la mission au début. Pour démarrer, votre hélicoptère n'est pas très puissamment armé, mais grâce aux bonus que vous trouvez en cours de route, vous arriverez à avoir un tir dans toutes les directions avec en plus des missiles téléguidés. A la fin de chacune de vos missions, vous obtenez une nouvelle arme sur votre hélico et devez donc choisir avant de partir laquelle emporter avec vous. Le son comme toujours est sans reproche car il provient du CD-Rom. Côté graphisme, pas de surprise, c'est toujours pareil. Personnellement, je dois dire que mon préféré reste Tiger Heli suivi de près par Hurricane.

Avenger / Telenet			
GRAPHISME: 69% ANIMATION: 71% SON: 83% JOUABILITÉ: 73% **INTÉRET: 73%**	Jeu en japonais		
	F.L 3	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR CoregrafX		

MARCHEN MAZE

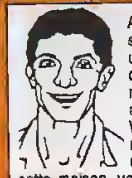
Ce mois-ci, nous avons droit à deux jeux sur l'histoire d'Alice au Pays des Merveilles. Mais rassurez-vous, ces deux titres n'ont rien en commun.

Vous incarnez ici la petite Alice et une nuit, alors que vous dormez, vous vous mettez à rêver et votre rêve devient réalité. Vous voilà projeté(e) dans un monde où une grande partie des créatures du dessin animé viennent vous côtoyer. Mais elles ne sont pas du tout pacifiques. Vous marchez sur des plate-formes au dessus du vide et ces créatures viennent vers vous en vous lançant des projectiles. Ces projectiles ne sont pas mortels, mais leur impact vous fait glisser et si vous vous trouvez trop au bord d'une plate-forme, vous tombez alors dans le vide. Pour éviter ces balles, vous pouvez sauter. Evidement, vous pouvez vous aussi lancer des balles sur vos ennemis et ainsi les expulser des plate-formes. Une fois que vous êtes arrivé au bout du chemin, vous devez affronter un gigantesque ennemi. Une fois que vous l'avez tué, vous passez au monde suivant peuplé d'ennemis plus puissants. En explorant bien les différents mondes, vous découvrirez des paquets et en tirant sur ces boîtes, des bonus apparaîtront. Ils vous permettront de gagner des ballons qui représentent le nombre de vies dont vous disposez avant le fatal "game over" et d'autres encore qui vous rendent invincible durant un court instant.



Marchen Maze / Namcot			
GRAPHISME: 65% ANIMATION: 68% SON: 62% JOUABILITÉ: 69% **INTÉRET: 67%**	Jeu en japonais		
	F.L 3	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR CoregrafX		

ALICE IN WONDERLAND



Alice au Pays des Merveilles, vous vous souvenez de ce conte de Lewis Caroll? Eh bien une fois de plus, il a été adapté sur une console. Une version existait déjà sur micros, mais rien à voir avec cette adaptation. Ici, vous avez un jeu du genre de Super Mario ou Wonderboy. Vous (Alica) devez traverser des régions peuplées d'étranges créatures jusqu'à une maison. Une fois arrivé devant la porte de cette maison, vous entrez et vous vous retrouvez devant une créature que vous devez tuer. Pour ce faire, vous avez la possibilité de tirer. En gardant le bouton appuyé, vous augmentez la puissance de votre tir. Quand vous parviendrez à détruire un monstre, vous vous rendrez compte que ce monstre est en fait l'un de vos amis comme le lapin qui a été ensorcelé.

Vous commencez donc votre aventure dans la forêt et devez la traverser avant d'arriver dans la maison. Mais ce n'est pas une mince affaire, car dès le début des ennemis viennent vers vous et vous jettent des oeufs explosifs. Même les arbres sont contre vous et vous jettent des haches. Il reste encore les cartes à jouer qui sont des gardes qui vous jettent des lances. Une fois tous ces obstacles passés, vous vous trouverez dans la maison, face à un fantôme. Là, la ruse consista à attendre qu'il soit près de vous, puis à lui tirer dessus, à sauter par-dessus le spectre qu'il vous lance et à courir de l'autre côté de l'écran, et refaire la même manipulation jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ce n'est pas très évident, mais ce n'est rien à côté de ce qui vous attend dans la maison suivante.

Côté graphisme et son, ce jeu n'a pas vraiment évolué par rapport à Mario ou autres, mais nous en plaindrons-nous?

Alice in Wonderland FACE			
GRAPHISME: 73% ANIMATION: 66% SON: 63% JOUABILITÉ: 67% **INTÉRET: 74%**	Jeu en japonais		
	F.L 4	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR *CoregrafX*		

TOY SHOP BOYS

Sous ce titre se cache en fait un super shoot'em up. En effet, rien dans le nom de ce jeu ne le laissait présager, mais la petite boutique de jouets a été dévalisée par un méchant bonhomme, qui va faire en sorte de retourner les jouets contre vous. Mais vous n'êtes pas sans défense et vous n'êtes pas seul non plus. Vous partez à trois enfants et avez la pouvoir de voler. Dès le début, vous vous disposez en triangle. Chaque enfant possède une arme, et ainsi vous pourrez utiliser un fusil ou des boomerangs, ou encore une grande barre qui ressemble à une pale d'hélicoptère. Dès le début du jeu, vous vous rendrez compte que les jouets sont devenus fous, et quand ce ne sont pas des petits chars ou des hélicoptères qui vous attaquent, ce sont des trains électriques ou des voitures miniatures. Comme dans tous les jeux de tir, vous trouvez des bonus qui augmentent votre armement ou vous rendent invulnérable. Vous avez la possibilité de jouer à deux, mais l'un après l'autre. Pour les plus âgés d'entre vous, vous retrouverez dans ce jeu tous les jouets que vous possédiez dans votre chambre d'enfant. C'est vraiment un jeu amusant, bénéficient d'un très bon graphisme et d'un bon son.

Toy Shop Boys Victor			
GRAPHISME: 80% ANIMATION: 75% SON: 76% JOUABILITÉ: 77% **INTÉRET: 73%**	Jeu en japonais		
	F.L -	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR *CoregrafX*		

BOMBER MAN

Bomber Man est un jeu dans la lignée de Doreamon et Batman tastés dans un précédant numéro. Le but est simple: vous êtes un expert artificier et devez détruire tous les monstres qui sillonnent des labyrinthes. Je dois avouer que j'ai tellement aimé ce jeu que je l'ai terminé. Je vais même, dans l'un de mes rares moments de bonté, vous donner le code du dernier niveau. Mais n'en profitez pas trop quand même. Et bon courage pour ce dernier niveau. Tapez "ROFKIHNN".

Tout comme Batman et Doreamon, ce jeu vous permet de continuer votre progression, car à chaque fin de partie vous est révélé un code. Mais parlons un peu du jeu. En tuant tous les monstres, vous verrez qu'une case clignote, et en faisant exploser une bombe près de cette case, vous aurez alors un bonus qui apparaîtra. Une fois que tous les ennemis sont morts, vous devez découvrir une porte qui se trouve cachée derrière un bloc de pierre. Si par mégarde vous faites exploser une bombe près de la porte, après que celle-ci soit devenue visible, vous ferez alors apparaître d'autres monstres. Ces ennemis vont de la petite bête qui se promène sans vous voir, à celle qui vous traque sans relâche en ayant la possibilité de traverser les murailles, en passant par les monstres qui eux aussi peuvent poser des bombes. Chaque fin de niveau vous met aux prises avec un superennemi et ses comparses, à qui vous devrez régler leur compte! A noter que vous pouvez jouer jusqu'à quatre simultanément.

Bomber Man Hudson Soft			
GRAPHISME: 62% ANIMATION: 70% SON: 68% JOUABILITÉ: 88% **INTÉRET: 85%**	Jeu en japonais		
	F.L 5	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR *CoregrafX*		

KICK BALL

Voici un jeu qui va peut-être réconcilier les gens qui sont fâchés avec le base-ball. En effet, le jeu reprend le principe de ce sport prisé par les Américains, mais là où réside la différence, c'est que ce sont des animaux qui jouent, et que vous ne devez plus envoyer la balle à celui qui garde la base vers laquelle se dirige l'adversaire, mais sur cet adversaire lui-même afin de l'assommer (NDLR: tu devrais faire des phrases encore plus longues!). De même que vous ne jouez pas avec une batte mais au pied. Vous jouez donc le rôle du lanceur et devez éliminer le "shooteur" par un lancer foudroyant afin d'éviter à l'adversaire d'envoyer la balle trop loin, et si toutefois il la touche, rattraper cette balle afin de l'envoyer sur l'adversaire. Quand vous êtes le "shooteur", vous devez donc inversement frapper dans la balle le plus fort possible afin d'avoir le temps de courir à la première base en évitant de recevoir une balle.

Chaque équipe d'animaux possède ses propre caractéristiques. Je dis animaux, mais ce n'est pas tout à fait le cas, car il y a aussi des lutteurs de sumo et autres personnages parmi les équipes proposées. Sans être grandiose, ce jeu est quand même assez amusant et peut trouver des acheteurs, pour peu qu'il soit d'un prix abordable.

Kick Ball NCS			
GRAPHISME: 64% ANIMATION: 66% SON: 58% JOUABILITÉ: 67% **INTÉRET: 55%**	Jeu en japonais		
	F.L 4	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR *CoregrafX*		

Spin Air

Spin Pair / Medialink	Jeu en japonais		
GRAPHISME: 55%	FL	SL	DL
ANIMATION: 63%	3	-	-
SON: 64%	TL	SD	JD
JOUABILITÉ: 74%	-	-	-
INTÉRET: 53%	DISPONIBLE SUR CoregrafX		

La légende de Tetris a encore frappé. Jusqu'à maintenant, nous n'avions que des Puzznic et autres jeux du genre. Spin Pair vient ce mois-ci tenter de combler cette lacune.
Des groupes de formes descendent du haut de l'écran et vous devez les diriger pour les poser sur celles qui sont déjà en bas de l'écran. Mais ce n'est pas évident du tout car chacune de ces formes possède une moitié pleine et une moitié vide. Vous pouvez faire tourner cette partie vide de façon à ce qu'elle vienne s'emboîter dans la partie pleine de la forme correspondante.
Bien que ce jeu possède des qualités et une certaine originalité, je n'ai pas été séduit et je continue à espérer qu'un jour nous verrons arriver le vrai Tetris sur cette console!

Over Ride

Je commence à être un peu las et dégoûté des jeux de tir. Over Ride n'apporte rien de plus que les autres à ce genre de jeux, le principe reste le même, les graphismes sont corrects, le bruitage aussi. Pas grand-chose à dire dessus!

Override / Deco	Jeu en japonais		
GRAPHISME: 63%	FL	SL	DL
ANIMATION: 61%	3	-	-
SON: 58%	TL	SD	JD
JOUABILITÉ: 76%	-	-	-
INTÉRET: 54%	DISPONIBLE SUR CoregrafX		

Naxat Baseball

Ce Baseball n'est pas le premier ni le dernier sur Coregrafx, et celui-ci tire son épingle du jeu. Graphiquement, les protagonistes ressemblent à des personnages de dessins animés. Pour le reste, un base-ball reste un base-ball! Donc, soit vous lancez la balle, soit vous tentez de l'attraper. Le malheur, c'est que ce sport ne connaît pas le même succès en France qu'aux États-Unis, ce qui fait que le jeu n'est pas franchement intéressant et quand on en a vu un, on les a tous vu. Vous pouvez aussi jouer à deux!

Naxat Baseball / Naxat	Jeu en japonais		
GRAPHISME: 70%	FL	SL	DL
ANIMATION: 64%	2	-	-
SON: 62%	TL	SD	JD
JOUABILITÉ: 73%	-	-	-
INTÉRET: 49%	DISPONIBLE SUR CoregrafX		

VASTEEL

Ne me demandez pas pourquoi ce soft sur lequel Vastel est écrit en grand se nomme ici Battle of Bastille. Toujours est-il que ce jeu est un genre de wargame.
Les commandes et descriptions des forces sont en japonais, ce qui rend le jeu plus dur. Les graphismes ne sont pas très fins et le côté arcade du jeu en fait un jeu simpliste malheureusement. Ce jeu n'est donc pas fait pour tout le monde, c'est un wargame et pas tout à fait un jeu d'arcade.

Vasteel / Human	Jeu en japonais		
GRAPHISME: 37%	FL	SL	DL
ANIMATION: 59%	2	-	-
SON: 82%	TL	SD	JD
JOUABILITÉ: 71%	-	-	-
INTÉRET: 48%	DISPONIBLE SUR CoregrafX		

INFORMATIQUE ULTIMA

5 Bd Voltaire 75011 PARIS Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86 métro République
72/74 Rue de Paris 59000 LILLE Tél. 20 42 09 09 Fax. 20 57 09 29 metro gare
Place du Capitole 35, rue du Taur 31000 TOULOUSE Tél. 62 27 04 38/37 Fax. 62 27 10 97

ATARI

- 520STE éten. 1Mo 3290F
- 520 STE couleur 4990F
- 520 STE 3290F
- 1040 STE 3990F
- 520 STE couleur SC1435 5490F
- 1040 STE couleur SC1435 5990F
- 1040 STE monochrome 4990F
- Disque Mégafile 30 NC
- Disque Mégafile 60 NC
- Carte d'extension de 512Ko pour 520STF 490F

PROMO barrettes SIM pour STE → NC

COMMODORE AMIGA

- AMIGA 500 3290F
livre avec 50 disquettes
- AMIGA 500 + ext. A501 3790F
- AMIGA 500 Couleur 5290F
livre avec moniteur Commodore et 100 disquettes
- AMIGA 2000 5990F
Livre avec 100 disquettes
- AMIGA 2000 Couleur 7990F
Livre avec moniteur couleur Commodore 150 disquettes
- Extension de 512Ko avec horloge Promo

recevez notre catalogue contre 2 timbres à 3F80

Département Informatique

Département Console

MEGA DRIVE PROMOS DU MOIS

SEGA Mégadrive japonaise + 1 cartouche de jeu + 2ème manette 1290F
SEGA Mégadrive japonaise + 2 cartouches de jeu au choix* + 2eme manette 1690F
SEGA Megadrive Génèsis française + 1 cartouche de jeu + 2ema manette 1990F
Manette PRO2 190F
Manette PRO1 390F
Shadow Dancer 350F

Arcade Power Joystick, XE-1Pro joystick, Adaptateur 8 b1 Adaptation des cartouches japonaises sur la console génésis etc. liste des produits disponibles sur Mégadrive contre 1 timbre à 3F80

SUPER FAMICOM

NINTENDO SUPER FAMICOM + 1 JEU AU CHOIX + 2ème Manette Ns Tél.
Jeux: Super Mario World, FZero, Pilot Wings, Act Raiser, Final Flight, SD Ultraman, Gradius III

CONSOLES PORTABLES

NEC PC ENGINE GT DISPO Ns Tel.
Sega GameGear + 3 cartouches de jeu 1790F
Lynx + 5 jeux 1490F
GameBoy + 1 jeu 590F

CONSOLE NEO GEO SNK 3490F
NEO GEO + 2eme manette 3880F
NEO GEO + 1 cartouche de jeu 4490F
Manette Controller Pack 790F
Sac de transport SNK 390F
Jeux: Mahjong, Nam 75, Magician Lord, Top Player Golf, Ninja Combat, Super Spy, Bowling, Riding Hero, Baseball, King of Monster

CD Rom 2790F

CONSOLE NEC

Pc Engine/Coregraphx + 2 cartouches de jeux 1290F
PC Engine/Coregraphx + 3 cartouches de jeux 1390F
Pc Engine/Coregraphx + CD ROM 3890F
Supergraphx + 2 cartouches de jeux 1990F
Venez decouvrir la Nec Portable, qualité fantastique!
Chaque mois des titres en promos à partir de 100F

Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE à adresser à ULTIMA/SARO 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 demander Marie-Hélène

Nom
Prénom
Adresse
CB n°
date d'expiration
Signature
Désignation du produit | prix
Frais de port logiciel 25F
Frais de port materiel 110F
paiement par chèque ou CB

Saint Dragon Arcom

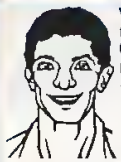
	Jeu en japonais		
	F.L 5	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -

GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 87%
SON: 78%
JOUABILITÉ: 81%

INTÉRET: 91%

DISPONIBLE SUR
CoregrafX

SAINT DRAGON



Vous incarnez ici un dragon, ou devrais-je dire un serpent (NDLR: non, non, un dragon!). Celui-ci peut tirer avec la bouche, et en cas de menace ennemie se protéger en faisant un rempart de son corps. Dans certains cas, il peut même se mordre la queue. On ne rigole pas. Parfois, des bonus apparaissent et vous permettent d'augmenter votre puissance de tir, ou encore de changer d'arme suivant le cas. Ces bonus n'apparaissent que si vous tirez sur des objets qui arrivent dans l'écran. Si vous tirez sur ces bonus ils changeront, vous permettant ainsi de choisir entre un nouveau tir ou bien plus de puissance.
Ce jeu est presque sorti simultanément sur console et sur micros. Je n'ai pas eu l'occasion d'y jouer assez sur les micros pour pouvoir comparer les adaptations, mais ce que je peux dire, c'est que sur la Nec, ce sera encore une référence en la matière. Je viens encore de passer plus de deux heures dessus. Le jeu est très beau et très jouable, même sur la portable. Les divers reliefs des décors se détachent bien et les couleurs sont superbes. Une option Continue permet de jouer très longtemps et d'avancer, puisqu'il ne semble pas y avoir de limites au nombre de crédits. Durant tout le temps que j'ai passé à jouer à Saint Dragon, je n'ai pas réussi à arriver au quatrième niveau. C'est vous dire que même avec ce Continue permanent, vous n'êtes pas prêt de terminer ce jeu. J'ai beau ne pas trop apprécier ce genre de softs où l'on tire sur tout ce qui bouge, il faut reconnaître qu'il y en a certains qui méritent le détour, et celui-là fait partie du lot!

Hurricane

Ce jeu, que certains ont surnommé Flying Shark, n'a rien à voir avec ce dernier, si ce n'est que vous pilotez un avion de la Première Guerre mondiale. Ce jeu de tir ne m'avait pas accroché les premières minutes durant lesquelles j'y avais joué mais... comme vous le savez tous, chez Gen4, quand on teste, on le fait à fond! Alors j'ai passé plusieurs heures à jouer sur la Turbo GT, pendant que le réparateur tentait sans succès de réparer ma télévision. Toujours est-il que pendant plusieurs heures, j'ai transpiré en évitant les attaques ennemies, et j'ai pesté en tirant sur ces chars et ces avions qui ne me laissaient aucun moment de répit. Vous tirez sur les ennemis, et récoltez des bonus qui vous permettent de tirer sur une surface de plus en plus grande. Le deuxième bouton, si vous le pressez, fait alors apparaître d'autres avions qui viennent vous aider à vous débarrasser des ennemis. Une deuxième pression sur le bouton commande aux avions d'aller s'écraser sur l'objectif visé à la manière des kamikazes japonais. Vous êtes sans cesse confronté à des ennemis de plus en plus forts et arrivez de temps à autre devant d'immenses chars ou bateaux qui vous sembleront indestructibles, mais en vous acharnant dessus, vous verrez qu'ils pouvant eux aussi être éliminés. Je pense avoir été très loin dans ce jeu, et il est amusant de constater qu'il n'y a pas de fin de niveau, tout s'enchaine sans que vous vous en aperceviez.

Hurricane Nec Avenue

	Jeu en japonais		
	F.L 3	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -

GRAPHISME: 78%
ANIMATION: 74%
SON: 72%
JOUABILITÉ: 70%

INTÉRET: 79%

DISPONIBLE SUR
CoregrafX

La Fnac a sélectionné pour vous les meilleurs logiciels du mois

KING QUEST V
Sierra On Line / PC

DISC
Logiciel / St & Amiga

TEAM SUZUKI
Gremlin / ST & Amiga

MOONWALKER
Sega / Megadrive

SIM EARTH
Maxis & Ocean / PC

CAR VUP
Core Design/ ST & Amiga

KNIGHTS OF THE SKY
Microprose / PC

BOMBERMAN
Hudson Soft / Nec Core Graf

JUPITER'S MASTERDRIVE
Ubi Soft / ST & Amiga

KILLING CLOUD
Mirrorsoft / ST & Amiga

FAXANADU
Nintendo / N.E.S.

GARGOYLE'S QUEST
Nintendo / Gameboy

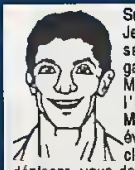
RYGAR
Atari / Lynx

MICKEY MOUSE
Sega / Megadrive & Master System

NARC
Océan / Amiga & ST

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attrait, leur intelligence et leur agrément d'utilisation.

fnac



Sur les ordinateurs, ce jeu porte un autre nom. Je ne me souviens plus trop bien, mais il me semble que c'est Solomon's Key (NDLR: gagné!). Le but est simple, atteindre une porte! Mais pour franchir cette porte, vous devez l'ouvrir. Il vous faut donc une clé. Malheureusement l'écran dans lequel vous évoluez est plein d'ennemis, et atteindre cette clé ne sera pas une mince affaire. Pour vous déplacer, vous devez construire et/ou détruire des cubes. Ces cubes vous serviront aussi à éliminer vos ennemis ou du moins la plupart d'entre eux. Pour en tuer un, vous devez le faire monter sur l'un de vos cubes, et une fois qu'il est dessus, vous détruisez ce dernier. La chute lui sera fatale! Vous pouvez également sauter, mais pas très haut, ce qui vous oblige pour gagner le haut de l'écran à vous fabriquer des escaliers grâce à des cubes. Les quelques premiers niveaux sont sans difficulté, mais vers le cinquième, cela se corse énormément. Heureusement, quand vous perdez, vous avez alors un code qui vous permet de reprendre le jeu où vous en étiez. Le seul hic, c'est que ce code est en japonais, donc munissez-vous d'un stylo et d'un papier, car les caractères japonais sont beaucoup plus des dessins que des lettres.
Zipang est dans la plus pure tradition des jeux de réflexion/action. Il est amusant, bien fait, et moi je l'aime bien!

Zipang / Pack-In-Video

	Jeu en japonais		
GRAPHISME: 60%	F.L 4	S.L 4	D.L -
ANIMATION: 56%	T.L -	S.D -	J.D -
SON: 87%	DISPONIBLE SUR CoregrafX		
JOUABILITÉ: 78%			
INTÉRET: 81%			

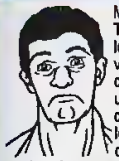
OUTRUN

On peut dire qu'il était attendu ce jeu sur la petite Nec! Cela fait tellement longtemps que l'on m'avait dit qu'il allait sortir que j'avais oublié qu'il arriverait un jour. Mais il faut reconnaître que l'attente valait le coup. C'est la meilleure adaptation de ce jeu d'arcade toutes machines confondues. Sur les versions micros, il fallait attendre un temps fou avant que le jeu ne soit chargé, là, c'est immédiat. D'autre part, l'effet de vitesse faisait que les décors devenaient un mélange de couleurs sans formes. Là, le mal est réparé. A toutes les vitesses, le jeu est beau et les décors restent des décors. Même sur la Turbo GT (la Nec portable), ce jeu est très jouable. Il ne manque qu'une chose par rapport à la version arcade, c'est le volant qui bouge lorsque vous sortez de la route. Encore un jeu que je ne revarrai jamais une fois qu'il aura passé le porte de la rédaction. Mais que voulez-vous, c'est la vie... Non! je rigole, quoique!

Out Run / Nec Avenue

	Jeu en japonais		
GRAPHISME: 82%	F.L 4	S.L -	D.L -
ANIMATION: 87%	T.L -	S.D -	J.D -
SON: 78%	DISPONIBLE SUR CoregrafX		
JOUABILITÉ: 77%			
INTÉRET: 88%			

Cyber Combat Police



Mauvaise nouvelle pour les habitants de la Terre. Le docteur Nozumi a projeté de prendre le contrôle de la planète. Mais heureusement, vous êtes là pour remettre de l'ordre dans ce chaos. Vous décidez donc de partir, armé uniquement de vos pieds et de vos poings. Mais comme il se doit, vous êtes passé maître dans les arts martiaux. Vous allez donc régler leur compte à tous ces cyborgs et autres mutants en un rien de temps. Au fur et à mesure que vous avancerez, vous découvrirez que ce beat'em up est aussi un shoot'em up. En effet, au troisième niveau, vous vous retrouverez aux commandes d'un scooter volant et devrez tirer sur les ennemis. Parfois, vous trouvez de drôles de petits engins volants, qui, une fois détruits, vous fournissent de l'énergie. Cette énergie représente votre niveau de vitalité. Une fois que celui-ci est épuisé, vous mourrez! Comme de coutume, à la fin de chaque niveau, vous avez un mutant géant ou un gros vaisseau é détruire. Ce jeu est bien réalisé, mais n'apporte pas grand-chose, aussi bien au niveau du jeu de combat qu'au niveau du jeu de tir.

Cyber Combat Police / TACT

	Jeu en japonais		
GRAPHISME: 68%	F.L 2	S.L -	D.L -
ANIMATION: 69%	T.L -	S.D -	J.D -
SON: 62%	DISPONIBLE SUR CoregrafX		
JOUABILITÉ: 72%			
INTÉRET: 57%			

fnac Logiciels

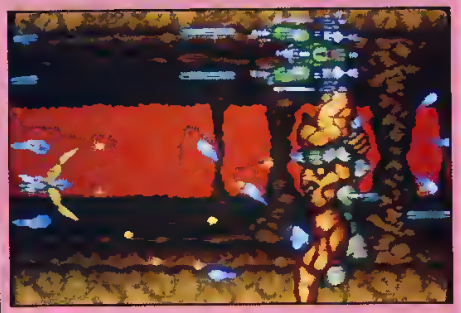
BERCY 2 SEBASTOPOL

le droit à la découverte

Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac et les dernières nouveautés consoles.

FNAC LOGICIELS BERCY 2
Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-80
FNAC LOGICIELS SEBASTOPOL
6, Bd De Sébastopol / 75001 PARIS / 42-77-25-60

VIOLENT SOLDIER



Violent Soldier reprend le principe des plus célèbres jeux de tir! Comme toujours dans ce genre de jeux, vous devez détruire tous les vaisseaux qui arrivent à votre rencontre, certains laissant après leur destruction un bonus. Ces bonus sont très divers, et ainsi certains vous permettent de changer de genre de tir, d'autres d'ouvrir l'avant de votre vaisseau, ce qui vous permet de tirer en éventail, ou encore de vous servir de l'avant de votre vaisseau pour éliminer un ennemi. D'autres encore font apparaître de chaque côté de votre vaisseau des boules protectrices détruisant tout ce qu'elles touchent. En gardant le bouton de tir appuyé, vous obtenez une sorte de boucher qui apparaît, et sur lequel viennent s'écraser tous les missiles des ennemis. A chaque fin de parcours, vous aurez à affronter un supervaisseau qu'il faudra canarder sans relâche jusqu'à sa destruction.
Les décors sont superbes à chaque niveau. Ce n'est peut-être pas LE jeu de tir, mais il se place quand même parmi les meilleurs. Si le jeu peut sembler dur au début, avec un petit peu d'habitude, vous parviendrez à passer au moins les deux premiers niveaux sans vous faire toucher une seule fois. Mais après, ça se corse. Le troisième est très difficile. Mais rassurez-vous, vous avez des "continue" et cette option est inépuisable.

Violent Soldier / IGS			
GRAPHISME: 73% ANIMATION: 68% SON: 66% JOUABILITÉ: 69% **INTÉRET: 71%**	Jeu en japonais		
	FL: 3	S.L: -	D.L: -
	T.L: -	S.D: -	J.D: -
	DISPONIBLE SUR: *CoregrafX*		

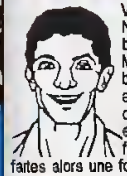
RANA NIBUNNOICHI

Sous ce nom assez barbare se cache en fait un genre de jeu de karaté. Mais le héros est en fait une héroïne. Vous vous promenez dans toutes sortes de décors et affrontez toutes sortes d'ennemis. A la fin de chaque ballade, vous rencontrez l'ennemi principal du niveau et là, c'est un combat à mort. Au niveau des coups, il est possible de frapper avec les pieds, les mains, en l'air ou au sol. Vous pouvez même sauter et effectuer des sauts périlleux. Vous aurez à affronter des gens sur toutes sortes de terrains. Mais vous aurez parfois de vrais parcours du combattant à accomplir avant de trouver votre proie.
Ce ne seront pas toujours des adversaires humains qui vous barreront le chemin, mais aussi des animaux!

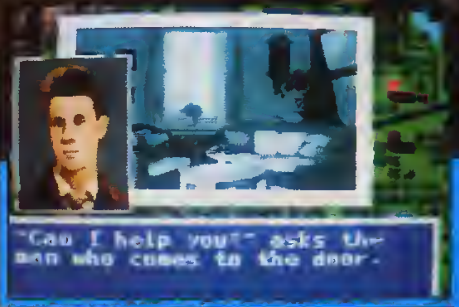
Ranna Nibunnoichi / NCS			
GRAPHISME: 77% ANIMATION: 72% SON. 81% JOUABILITÉ: 83% **INTÉRET: 68%**	Jeu en japonais		
	FL: 3	S.L: -	D.L: -
	T.L: -	S.D: -	J.D: -
	DISPONIBLE SUR: *CoregrafX (CD-Rom)* *Gameboy*		

Murder Club

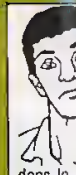
Murder Club / Hudson Soft			
GRAPHISME: 81% ANIMATION: -% SON: 94% JOUABILITÉ: 83% **INTÉRET: 86%**	Jeu en japonais ou anglais		
	F.L: 3	S.L: -	D.L: -
	T.L: -	S.D: -	J.D: -
	DISPONIBLE SUR: *CoregrafX (CD-Rom)*		



Voilà un jeu qui n'est pas courant sur la console Nec. Il s'agit d'un jeu d'aventure, et tenez-vous bien, il est au choix en japonais ou en anglais. Mais il vous faudra au préalable trouver la bonne option afin que les dialogues vous apparaissent en anglais. Pour vous aider, voici ce que vous devez faire.
après la présentation, une fois devant la jeune fille, presser le bouton 1. Un menu apparaît, faites alors une fois gauche, et une phrase en japonais apparaît. Pressez alors le bouton 1. Vous vous trouvez alors devant une image représentant un colt. Là, pressez de nouveau le bouton 1, puis une fois droite. Ensuite, sélectionnez la première phrase et pressez 1. Arrivé à ce stade, vous avez deux nouvelles phrases, choisissez celle du bas et pressez de nouveau 1. Maintenant, le jeu est en anglais... Merci Philippe (NDLR: oui, merci Philippe!).
Ce jeu fait partie d'une série qui devrait avoir un certain succès parmi les amateurs du genre. Dans ce premier cas, une personne a été assassinée et vous êtes chargé de découvrir le meurtrier. Vous pouvez vous déplacer dans la ville, interroger les personnes que vous rencontrez dans les lieux que vous visitez, afin de récolter des indices qui vous permettront d'avancer dans l'enquête. Vous pouvez à tout moment retourner au poste de police afin de faire examiner les indices par le spécialiste du poste de police. Vous avez aussi à votre disposition une bibliothèque qui vous permettre de vous documenter. Pour se déplacer, une fois que vous avez choisi de sortir du poste de police, une pression sur la touche "select" affiche à l'écran plusieurs lieux, et vous choisissez alors celui où vous désirez vous rendre. Une fois arrivé, vous pouvez examiner l'endroit, repartir ou entrer. Dans chaque lieu, vous trouverez une ou plusieurs personnes avec lesquelles vous pourrez dialoguer de divers sujets choisis parmi une liste. Un carnet de notes est fourni avec le logiciel afin que vous puissiez inscrire tous les renseignements que vous récolterez sur chaque personnage.
La musique qui accompagne ce jeu est superbe et vous plonge tout de suite dans l'atmosphère du jeu. Le graphisme, lui, est un mélange de dessins et de digitalisations. A cela, il faut ajouter la possibilité d'entendre tous les dialogues, soit en anglais, soit en japonais, avec bien sûr la qualité du CD Rom puisque ce jeu est destiné uniquement aux heureux possesseurs de ce périphérique.
Voilà encore un jeu qui nous change des éternels jeux de tir qui sont bien souvent trop répétitifs.

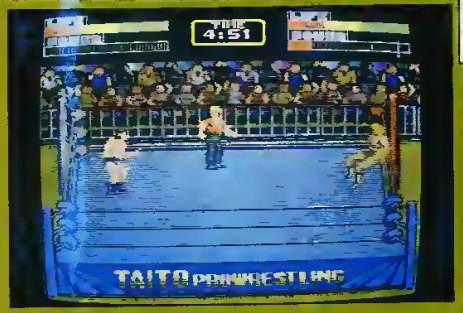


Champion Wrestler



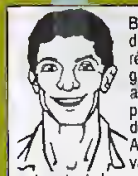
Il y avait déjà un catch disponible sur cette console, mais il était purement théorique. Pas de véritable combat, celui-ci est complètement différent. Vous pouvez tout d'abord jouer seul, à deux, deux en équipe contre l'ordinateur et même à quatre. On y retrouve les prises chères aux catcheurs américains telles que le coup de la corde à linge, le saut chassé, le marteau pilon et d'autres encore. Suivant votre position dans le ring, les prises sont différentes. Si vous pressez deux fois très vite votre manette, vous vous mettez à courir et vous pouvez alors sauter sur l'adversaire. Il est possible aussi d'expédier votre adversaire hors du ring. Vous disposez de prises d'abandon pour finir le match.

Au début, vous ne parviendrez sûrement pas à vaincre votre ennemi, mais avec l'habitude, le jeu devrait être intéressant. Une ligne indique votre résistance et une autre la force avec laquelle vous portez vos prises. Cette force est fonction de la vitesse avec laquelle vous bougez votre manette. Le jeu doit être beaucoup plus amusant à deux ou à quatre mais malheureusement, ma femme n'a pas voulu m'affronter sur le ring.



Champion Wrestler / Taito			
GRAPHISME: 72%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 74%	FL	SL	DL
SON: 63%	3	-	-
JOUABILITÉ: 78%	TL	SD	JD
	-	-	-
INTÉRET: 71%	DISPONIBLE SUR		
	CoregrafX (CD-Rom)		

Burning Angel



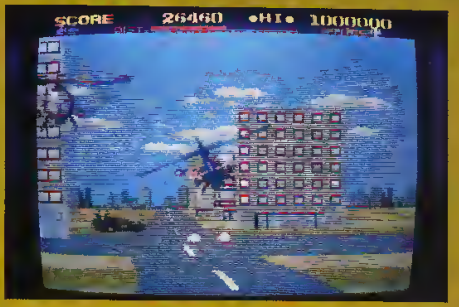
Burning Angel se place comme Le shoot'em up du mois. En effet, tous les ingrédients sont réunis ici pour en faire le jeu de tir parfait. Les graphismes sont superbes, les tirs assez variés ainsi que les ennemis, et en outre vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément. Que demander de plus? Je vous le demande.

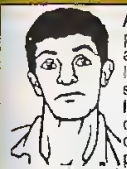
Au début du jeu, vous avez le choix entre deux vaisseaux. Une fois l'appareil sélectionné, vous entrez tout de suite dans le vif du sujet et vous vous retrouvez face à une horde d'ennemis prêts à vous détruire. Inutile de dire que le jeu est beaucoup plus facile à deux.

Ici, votre vaisseau n'est pas détruit dès qu'il est touché, mais il perd de sa puissance. S'il est détruit, cela veut dire que vous avez perdu la partie. Comme toujours, vous pouvez récolter des bonus qui augmentent votre puissance de tir ou votre résistance. Après avoir éliminé le vaisseau mère du premier niveau, vous aurez droit à une scène d'un érotisme torride, durant laquelle vous voyez deux charmantes jeunes filles très légèrement vêtues parler de la mission qu'elles viennent d'accomplir. Il est bien entendu que ces deux jeunes filles ne sont autres que vous et la personne qui joue avec vous. Burning Angel est un très bon jeu de tir, sûrement pas le meilleur sur cette console, mais il a sa place dans le peloton de tête.

Burning Angel / Naguzato			
GRAPHISME: 87%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 80%	FL	SL	DL
SON: 83%	-	-	-
JOUABILITÉ: 78%	TL	SD	JD
	-	-	-
INTÉRET: 82%	DISPONIBLE SUR		
	CoregrafX		

Thunder Blade





Après avoir été plus ou moins bien adapté sur plusieurs micros et consoles, voilà que ce jeu arrive sur la Nec. Ne le cachons pas plus longtemps, c'est la meilleure version. Il y a bien sûr des choses plus ou moins étranges, comme l'effet de relief des immeubles et les ennemis que l'on voit arriver au dernier moment. Vous dirigez un hélicoptère vu de haut dans un premier temps. Une fois que vous avez passé un certain nombre d'ennemis aussi bien au sol que dans l'air, vous passez à la deuxième phase du niveau. Lors de cette deuxième phase, votre hélicoptère est vu de derrière. C'est lors de cette partie du jeu que l'on a un peu de mal à voir arriver les ennemis. Si vous parvenez à franchir le premier niveau, vous passez alors dans de nouveaux décors et parfois même serez contraint de zigzaguer entre des arbres ou des immeubles.

Thunderblade / Nec Avenue			
GRAPHISME: 61%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 67%	FL	SL	DL
SON: 65%	3	-	-
JOUABILITÉ: 64%	TL	SD	JD
	-	-	-
INTÉRET: 69%	DISPONIBLE SUR		
	CoregrafX		

HAZARDOUS AREA

6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne - Métro : Jean Jaurès - Tél. : (1) 48 25 39 83 - Fax : (1) 46 05 75 09

IVE ... MEGADRIVE ... MEGADRIVE ... MEGADR

MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX **1 290 F**

MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX + 1 JEU IMPOSE **1 490 F**

LISTE JEUX - PRIX 395 F	LISTE JEUX - PRIX 395 F	LISTE JEUX - PRIX 395 F	
AFTERBURNER 2	GHOSTBUSTERS	POPULOUS 450 F	TATSUJIN
ALIEN STORM	GHOULS & GHOSTS	RAINBOW ISLAND	THUNDER FORCE 2
ALTERED BEAST	GOLDEN AXE	RAMBO 3	THUNDER FORCE 3
BATMAN	HELLFIRE	RASTAN SAGA 2	WORLD CUP SOCCER
BUDOKAN 450 F	HURRICANE	REVENGE OF SHINOBI	ZOOM
COLUMNS	INSECTOR X	SHADOW DANCER 450 F	
CURSE	KLAX	S MONACO GRAND PPIX	
CYBERBALL	KUJAKUOH 2	SPACE HARRIER	**NOUVEAUTES**
D J BOY	LAST BATTLE	STRIDER 450 F	CRACK DOWN TEL
E SWAT	MOONWALKER	SUPER HANG ON	ELEMENTAL MASTER TEL
FATMAN	NEW ZEALAN STORY	SUPER HYDLIDE	RING SIDE ANGEL TEL
FINAL BLOW	PHANTASY STAR 2	SUPER REAL BASKETBALL	ATOMIC ROBOT KID TEL
FORGOTTEN WORLD	PHELIOS	SUPER THUNDERBLADE	DARIUS II TEL

EGALEMENT TOUTES LES NOUVELLES CONSOLES JAPONAISES

NEC LYNX NEO.GEO GAME.GEAR PC.GT SUPERFAMICOM

BON DE COMMANDE

NOM ..... Adresse .....

DESIGNATION	PRIX	QUANTITE	MONTANT

PORT JEUX 20 F CONSOLE 50 F C.R. 60 F — CHEQUE OU MANDAT A L'ORDRE D'HAZARDOUS AREA

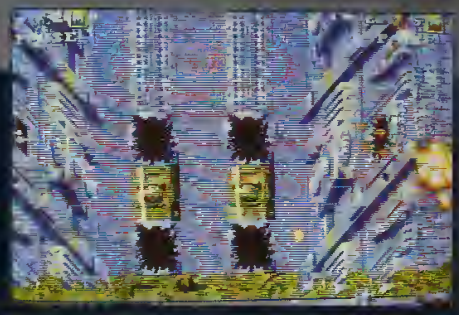
Hard Drivin'

Je pense que tout le monde connaît ce jeu d'arcade qui fut, il y a plus d'un an, adapté sur Amiga et Atari. Le voici maintenant sur la Megadrive et il n'a rien à envier aux versions micros.
Le jeu est très rapide, la 3D est mieux rendue que sur les ordinateurs et la voiture est bien plus facile à contrôler. Sans quoi, il s'agit du même jeu.
Au début, vous devez régler les options, à savoir l'entraînement (dans ce cas, le temps ne compte pas), le sens de la circulation (à droite ou à gauche comme les Anglais). Vous pouvez aussi choisir la vitesse en miles ou en km, et enfin une boîte de vitesse automatique ou manuelle. Il ne reste plus qu'à vous lancer sur la route.
Après quelques tours de roues, vous arriverez à une fourche. La route de gauche continue normalement, tandis que celle de droite vous mène sur le circuit des cascadeurs, beaucoup plus beau mais aussi plus difficile. Si vous choisissez la sécurité, pas de problème, c'est une belle route avec des bosses et des virages. Mais au contraire, si vous voulez vivre dangereusement, prenez à droite et alors là, vous aurez droit à des sauts au-dessus du vide, des loopings et des virages relevés. Je vous conseille tout de même de ne pas vous lancer tout de suite sans vous être entraîné, sans quoi vous risqueriez d'être dégoûté du jeu très rapidement, car ce n'est qu'après de nombreux efforts que vous parviendrez à faire un tour complet sans sortir de la route ou sans percuter une voiture venant en face de vous.
Toute sortie de route vous fait perdre un temps précieux pour retrouver le bon chemin. Une collision ou une mauvaise réception après un saut vous accidente et vous aurez alors droit au ralenti de votre accident. Evidemment, dans les conditions normales, vous avez une limite de temps pour boucler un tour de circuit.
J'ai oublié de vous dire que le tout se fait avec comme fond musical un rock endiablé. Une bonne adaptation d'un jeu vraiment prenant et très jouable!

Hard Drivin' / Tengen

	Jeu en japonais		
	F.L	S.L	D.L
	5	-	-
	T.L	S.D	J.D
	-	-	-
GRAPHISME: 75%	DISPONIBLE SUR		
ANIMATION: 79%	Megadrive		
SON: 80%			
JOUABILITÉ: 84%			
INTÉRET: 86%			

Battle Squadron



Ce jeu existe depuis fort longtemps sur Amiga, il est considéré par les possesseurs de cette machine comme l'un des meilleurs jeux de tir. Tout contribue à faire de cette adaptation l'un des meilleurs jeux du genre sur la Mégadrive, avec ses décors somptueux, ses scrollings irréprochables, ses bruitages et sa musique parfaits. La possibilité de jouer à deux simultanément (tout come sur Amiga) ajoute un plus à ce jeu, mais il faut dire que si vous jouez tout seul, vous ne risquez pas d'aller très loin, car même en réglant les options au minimum (nombre de balles de ennemies et leur vitesse) ces ennemis sont parfois si nombreux que l'on ne peut éviter la collision. Parmi les options, on retrouve aussi la possibilité de choisir le nombre de vaisseaux par joueur et le nombre de crédits, mais même dans le meilleur des cas, seul, vous n'irez pas très loin du moins au début du jeu (NDLR: tu te répètes, mon grand!). Je ne dis pas que par la suite, avec une bonne habitude...
Comme toujours dans ce genre de jeux, vous retrouvez les bonus d'armement. Une fois que vous avez détruit le vaisseau qui porte ce bonus, un carré de couleur se met à zigzaguer et change de couleur. Chaque couleur correspond à un genre de tir différent. Vous possédez aussi plusieurs bombes qui explosent en détruisant tout ce qui se trouve dans leur rayon d'action. Vous n'en avez que très peu au début, mais vous en trouverez d'autres au cours de votre progression.
Vous commencez le jeu en survolant une planète et en tirant sur les ennemis, puis vous ne tarderez pas à tomber sur une entrée par laquelle il vous faudra pénétrer pour accéder au niveau t

Une fois que vous aurez parcouru ce niveau, vous devrez affronter un ou plusieurs gros vaisseaux. Une fois que ceux-ci seront détruits, vous retournerez alors sur la première planète et devrez voler jusqu'à l'entrée suivante. Si vous ne parvenez pas à entrer par la première porte, ne vous inquiétez pas, car vous repartez pour un tour jusqu'à ce que vous retrouviez cette porte.
Certains ennemis que vous détruisez laissent place à des croix. Il faut les ramasser si possible, cela vous donne des points supplémentaires à la fin du niveau. Une dernière chose: méfiez-vous des ennemis invisibles!

Battle Squadron / Electronic Arts

	Jeu en japonais		
	F.L	S.L	D.L
	4	-	-
	T.L	S.D	J.D
	-	-	-
GRAPHISME: 86%	DISPONIBLE SUR		
ANIMATION: 80%	Megadrive		
SON: 75%			
JOUABILITÉ: 77%			
INTÉRET: 83%			

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette
et 4, passage de la Réale
Niveau -2
Metro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tel.42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps , Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

MEGAPANEL

Voilà le jeu de réflexion de ce mois-ci. C'est un mélange de Tetris, de Puzznic et de plusieurs autres jeux du genre. Vous devez réunir des carrés de couleurs différentes afin qu'au moins trois carrés de couleur identique se touchent. Lorsqu'ils sont côte à côte verticalement ou horizontalement, ils s'éliminent.

Trois options sont disponibles dans ce jeu. La première est une sorte de challenge dans lequel vous devez exécuter les figures qui sont imposées dans l'écran de droite. Une fois votre contrat rempli, vous passez au round suivant. Il est possible toutefois de choisir parmi plusieurs niveaux de jeu.

La deuxième option appelée Pin-up, garde le même principe seuf que chaque fois que vous réalisez une figure, une bombe est lâchée du haut de l'écran et tombe en détruisant un carré qui fait apparaître un morceau d'image. La dernière option vous permet de vous mesurer à un autre adversaire. Dans ce cas, chacun joue sur son écran et le meilleur est celui qui fait le plus de points.

Un bon jeu, mais qui ne vaut tout de même pas le vrai Tetris!

Megapanel / Nameot

GRAPHISME: 59%
ANIMATION: 54%
SON: 56%
JOUABILITÉ: 70%

INTÉRET: 72%

Jeu en japonais		
F.L 3	S.L -	D.L -
T.L -	S.D -	J.D -

DISPONIBLE SUR: Megadrive

DANGEROUS SEED

Ce jeu de tir comme tous ceux de son genre reprend le système archi-connu des bonus armement et des ennemis à descendre à la fin de chaque niveau. Les vaisseaux sont ici d'horribles insectes et autres bêtes gluantes. Vous commencez le jeu avec un petit vaisseau à l'armement et à la vitesse modeste, mais grâce aux bonus que vous trouverez derrière chaque bestiole qui clignote, vous pourrez alors augmenter votre puissance de tir, votre vitesse de déplacement, et aussi récupérer de l'énergie. Vous pouvez aussi lancer une méga-bombe pour éliminer les corsaces, mais comme toujours, elles sont limitées.

A la fin du premier niveau, vous aurez la surprise de recevoir une partie supplémentaire de votre vaisseau. Après, vous recevrez une troisième et dernière partie de votre vaisseau. Vous pouvez permuter entre ces trois parties de vaisseau et ainsi avoir des tirs différents, et trois fois plus de points de vie. Mais ce n'est pas la seule manière de changer de façon de tirer. En effet, lorsque vous ramassez un "P", suivant sa couleur, votre arme change.

Le jeu en lui-même est très beau, et accompagné d'une musique de très bonne qualité ainsi que de bruitages réalistes. Le seul point noir au tableau, c'est que lorsqu'il y a un grand nombre de missiles et d'ennemis présents à l'écran, vous éprouvez alors des difficultés à tirer et vos balles ne partent plus.

Le tir automatique est inutile car vous avez un tir continu en laissant le doigt appuyé sur le bouton.

Dangerous Seed / Nameot

GRAPHISME: 75%
ANIMATION: 68%
SON: 75%
JOUABILITÉ: 78%

INTÉRET: 70%

Jeu en japonais		
F.L 3	S.L -	D.L -
T.L -	S.D -	J.D -

DISPONIBLE SUR: Megadrive

TECHNOCOP

Encore un jeu qui existe depuis belle lurette sur les micros et qui est maintenant adapté sur console. Technocop m'avait plu sur l'Amiga lorsque je l'avais essayé, mais là, je ne suis plus tout à fait aussi enthousiaste qu'avant.

Si la musique et les bruitages sont bons, les graphismes sont un peu limites, mais surtout l'animation est très saccadée, et la fenêtre de jeu est minuscule!

Toujours est-il que vous tenez le rôle d'un flic et que vous venez de recevoir l'ordre de capturer un bandit. Lorsque l'on vous informera de votre mission, on vous spécifiera si vous devez ramener le bandit mort ou vivant. Pour l'affronter, vous possédez une arme redoutable, une manchette qui peut se transformer en un pistolet ou lancer un filet.

Pour commencer, vous devez vous rendre à l'endroit où l'on a localisé le malfrat et sa bande.

Une fois que vous avez atteint l'immeuble où vous devez vous rendre, vous laissez alors votre bolide et devez parcourir les différents étages du bâtiment à pieds. Quand vous vous trouverez face à face avec l'homme à capturer, vous n'aurez plus qu'à lui régler son compte. Mais il vous faudra être très rapide, car vous avez un temps pour accomplir votre mission. Passé ce délai, la personne à arrêter aura quitté les lieux et vous n'aurez pas d'avancement. Un jeu très, très, très moyen!

Technocop / Razorsoft

GRAPHISME: 62%
ANIMATION: 48%
SON: 68%
JOUABILITÉ: 73%

INTÉRET: 56%

Jeu en japonais		
F.L 2	S.L -	D.L -
T.L -	S.D -	J.D -

DISPONIBLE SUR: Megadrive

ZANY GOLF

Alors que ce jeu est disponible sur plusieurs ordinateurs depuis très longtemps, le voici adapté pour Megadrive. Peu de différences entre les versions micros et cette version console, si ce n'est le temps de chargement et la présence d'un niveau de plus. Zany Golf n'est pas un Golf mais une sorte de mini-golf. Je dis une sorte, car on ne retrouve aucun des obstacles que l'on trouve sur les parcours habituels. S'il se nomme Zany, c'est qu'en effet les obstacles sont fousé! Ainsi, lorsque vous n'êtes pas en train de faire sauter un gros hamburger sous lequel se cache le trou dans lequel vous devez envoyer la balle, vous vous retrouvez dans un flipper géant, ou encore en train de faire tourner les ailes de ventilateurs, afin que ceux-ci soufflent pour amener votre balle vers la fin du parcours.

Le graphisme ne me paraît pas tout à fait à la hauteur de cette console, et parfois l'on est un peu obligé de jouer à l'aveuglette, car si vous voulez voir votre balle quand vous tirez, vous devez alors de temps à autre vous passer de la vue d'un obstacle sur lequel vous risquez de buter.

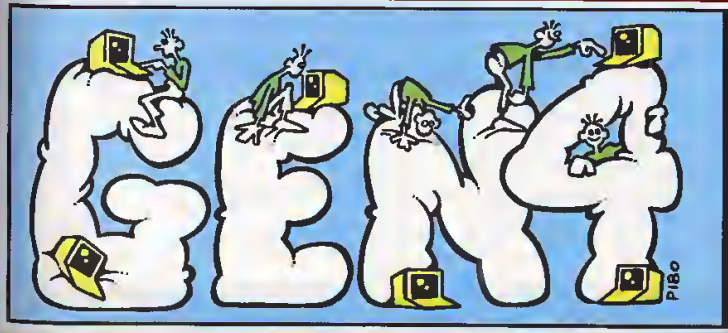
Zany Golf / Electronic Arts

GRAPHISME: 65%
ANIMATION: 60%
SON: 65%
JOUABILITÉ: 69%

INTÉRET: 64%

Jeu en japonais		
F.L 3	S.L -	D.L -
T.L -	S.D -	J.D -

DISPONIBLE SUR: Megadrive

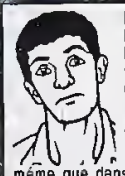


NOUS !

Tes questions à Nous en tapant *RED.

3615 GEN4

DARIUS II



Il y avait Darius, Darius +, voilé maintenant Darius II ! Reconnaissons-le, le jeu est très beau, avec un grand nombre d'ennemis variés. Chaque niveau terminé vous laisse choisir entre deux nouveaux niveaux, ce qui fait que vous pouvez terminer (si toutefois vous y parvenez) le jeu en prenant des chemins différents, ce qui prolonge la durée de vie de Darius 2. Pour ce qui est du reste du logiciel, le principe reste le même que dans la plus grande partie des jeux de tir : vous détruisez tous les vaisseaux ennemis qui arrivent en évitant leurs tirs.
Certains ennemis arrivent par vagues et si vous parvenez à faire exploser tous les vaisseaux de cette vague, vous obtenez alors un bonus. A la fin de chaque niveau, un message apparaît vous prévenant qu'un vaisseau de guerre approche. Une fois que vous avez détruit le vaisseau en question, toujours très gros et très robuste, le niveau est terminé. Vous avez alors à choisir entre deux chemins pour vous rendre sur la planète suivante.
Un bon shoot'em up, mais ça n'est pas le meilleur sur cette console.

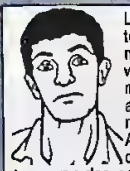
Darius II / Taito

GRAPHISME: 73%
ANIMATION: 70%
SON: 64%
JOUABILITÉ: 78%
INTÉRET: 69%

Jeu en japonais		
F.L 3	S.L -	D.L -
T.L -	S.D -	J.D -

DISPONIBLE SUR *Megadrive*

ELEMENTAL MASTER



Le maître des éléments, c'est ce que vous allez tenter de devenir avec ce jeu. C'est en fait un nouveau shoot'em-up, mais dans lequel votre vaisseau est remplacé par un magicien qui marche sur le sol d'une planète hostile. Vous avez quatre régions à parcourir, et chacun représente un élément.
Au début, vous ne possédez que très peu d'énergie et de magie, mais en avançant, vous trouverez des coffres qui contiennent des pouvoirs qui vous seront utiles, car les ennemis sont nombreux, mais également très coriaces, d'autant plus que chaque ennemi résiste plus ou moins, suivant le genre d'attaque que vous utilisez contre lui. Le malheur, c'est qu'au début du jeu, vous avez tellement peu d'expérience que vous ne possédez qu'une attaque et elle est loin d'être efficace. Plus tard, vous aurez aussi la possibilité d'utiliser une super-arme qui se déclenche en laissant votre bouton de tir appuyé pendant un certain temps.
Il est dommage que le jeu soit si dur dès le début, car les graphismes sont superbes et la musique très belle. Mais la difficulté gâche un peu tout cela.

Elemental Master / Tecno Soft

GRAPHISME: 81%
ANIMATION: 78%
SON: 75%
JOUABILITÉ: 63%
INTÉRET: 72%

Jeu en japonais		
F.L 3	S.L -	D.L -
T.L -	S.D -	J.D -

DISPONIBLE SUR *Megadrive*

ATOMIC ROBO-KID

Ce jeu est sorti depuis très longtemps sur la console Nec et il vient de faire son apparition sur la Megadrive, avec peu de différence entre les deux versions, si ce n'est la bande son légèrement supérieure sur Mégadrive.
Ce jeu de tir diffère des autres en plusieurs points. Tout d'abord, vous ne dirigez plus un vaisseau, mais un robot. Ce dernier peut marcher ou encore voler. Il doit se déplacer dans de véritables labyrinthes afin de trouver la porte qui lui permet de passer au niveau suivant.
Les niveaux sont très différents les uns des autres, et vous ne devez pas vous contenter d'aller de droite à gauche, mais parfois monter, ou encore descendre, ou bien encore vous frayer un chemin à l'aide de votre laser. Votre armement peut évoluer en fonction des bonus que vous récoltez en chemin. En tirant sur un bonus, vous le changez, et ainsi vous pouvez choisir celui que vous préférez. Si le jeu est simple au début, il se complique énormément à mesure que vous avancez, et parfois, si vous ne possédez pas de bonnes armes, il devient pratiquement impossible de progresser. Le seul shoot'em'up où il faut un peu réfléchir !

Atomic Robo-Kid / Treco

GRAPHISME: 72%
ANIMATION: 62%
SON: 60%
JOUABILITÉ: 80%
INTÉRET: 76%

Jeu en japonais		
F.L 4	S.L -	D.L -
T.L -	S.D -	J.D -

DISPONIBLE SUR *Megadrive, CoregrafX*

GNI

LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE
67 65 05 89
si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + JOYPAD + PERITEL	1190	PHANTASY STAR 3	495	GHOSTBUSTERS	375	THUNDERFORCE 3	375
MEGADRIVE FRANÇAISE	1890	PHELIOS	395	GOLDEN AXE	375	WORLD CUP SOCCER	340
		PHANTASY STAR 2	495	GOULS N GHOSTS	375		
		PHOBIUS	395	HELLFIRE	375		
CARTOUCHES FRANÇAISES		PHOBIUS	395	MICKEY	340	GAMEGEAR COMPLETE	1490
DISPONIBLES		PHOBIUS	395	MISTIC DEFENDER	375	COLUMNS	245
APPELEZ LE 67 65 05 89		PHOBIUS	395	MONACO GP	375	G-LOCK AIR BATTLE	245
NOUVEAU		PHOBIUS	395	MOONWALKER	375	MONACO GP	245
DANGEROUS SEED	375	PHOBIUS	395	NEW ZEALAND STORY	375	PENGO	245
RINGSIDE ANGEL	375	PHOBIUS	395	NORTH KEN	375	SCRAMBLE	245
STAR CRUISER	375	PHOBIUS	395	PHANTASY STAR 2	495	WONDERBOY	245
GAIP WIDUND	375	PHOBIUS	395	POPULOUS	395	ZAN	245
HARD DRIVIN	375	PHOBIUS	395	SHADOW DANCER	370		
ELEMENTAL MASTER	375	PHOBIUS	395	SHINOBI	395		
MAGICAL HAT	425	PHOBIUS	395	STRIDER	375		
MONSTER LAIR	375	PHOBIUS	395	TECHNOCOP	375		

NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + 1 JEU	990	RUNNING ANGEL	230	BATMAN	290	PC KID	290
SUPER GRAFX + 1 JEU	1790	OUTLAW	290	CHASE HQ	290	POWER DRIFT	340
CD ROM + 1 JEU	2490	CYBER COMBAT FORCE	290	DEVIL CRASH	275	RAIMO LEPUS	290
		SAINT DRAGON	290	DIE HARD	290	SHINOBI	290
PROMOS		CHAMPION WRESTLER	240	DOWNLOAD	250	SPLATTER HOUSE	340
BOMBER MAN	190	ALICE IN WONDERLAND	290	FINAL BLASTER	290	SUPERSTAR SOLDIER	270
HURRICANE	250	LEAGUE BASEBALL 3	240	FORMATION SOCCER	290	SUPER VOLLEYBALL	290
ZIPANG	210	DARK LEGEND	250	F1 CIRCUS	290	VIGILANTE	240
VIOLENT SOLDIER	220	KICKALL	250	F1 TRIPLE BATTLE	290	WORLD COURT TENNIS	290
		THUNDERBLADE	290	GONOLA SPEED	290	W RING	240
NOUVEAU				NEW ZEALAND STORY	340		
MARCHEN MAZE	250	AERO BLASTER	290	NINJA SPIRIT	290	JEUX CD ROM	390
TOYSHOP BOYS	250	AFTER BURNER 2	290	OPERATION WOLF	290		

GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX	750	F1 RACE	240	PAPERBOY	240	CONSOLE FAMICOM	NC
LIGHTBOY	190	GREMLINS 2	240	QIX	195	POPULOUS	NC
ALLEYWAY	195	GHOSTBUSTERS 2	240	SPIDERMAN	240	FINAL FIGHT	NC
BATTLE PING PONG	240	GODZILLA	240	SNOOPY	240	GRADIUS 3	NC
BUBBLE GHOST	240	KEN	240	SOCCER BOY	240	ACTRAISER	NC
CASTLEVANIA	240	MICKEY	240	SOLAR STRIKER	240	PILOTWINGS	NC
DOUBLE DRAGON	240	NINJA TURTLES	240	SUPERMARIOLAND	195		
DR MARIO	240	NEMESIS	195	TENNIS	195		
DRAGON SLAYER	240	POPEYE	240				

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

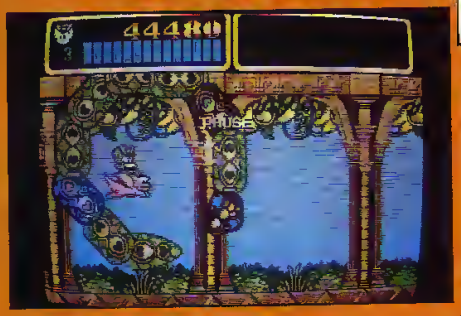
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Tel

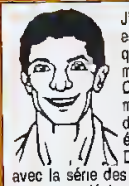
TITRES	CONSOLE	PRIX
Frais de port et d'emballage		+15F
	* TOTAL à payer	

N° Carte Bleue
Date d'expiration
Signature

Reglement : ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ chèque bancaire ☐ paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)
+ Frais de port consoles forfait de 100F

WONDER BOY III MONSTER LAIR





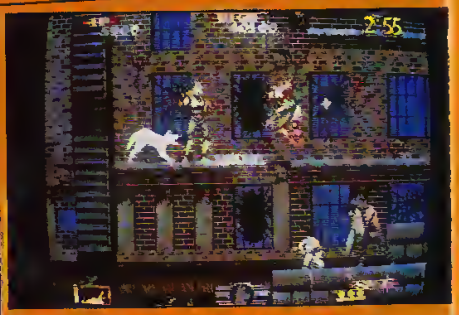
J'avais déjà eu le plaisir de tester ce jeu lorsqu'il est sorti sur la Nec, et je peux vous assurer qu'il est exactement pareil, mis à part la musique qui était sur CD-Rom sur la CoregrafX. On y retrouve les mêmes décors, les mêmes monstres, une différence toutefois, il est possible de choisir son niveau de difficulté, chose qui était impossible sur la Nec

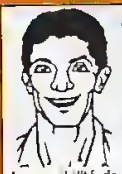
Dans ce jeu qui n'a plus grand-chose à voir avec la série des Wonderboy, vous devrez toujours avancer, car l'image se déplace de droite à gauche. IL faut aussi tirer sur des vagues de bêtes toutes plus étranges les unes que les autres, le tout en marchant et en sautant de plate-forme en plate-forme. Une fois arrivé à une caverne en forme de bouche, vous entrez dans le niveau bonus. Là, vous vous retrouvez à cheval sur un petit dragon volant et devez subir les assauts d'ennemis par vagues successives. Une fois ces vagues d'ennemis passées, vous vous retrouvez face à un monstre de fin de stage. Si vous parvenez à le détruire, vous passez alors au niveau suivant.

Vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément, et ce n'est pas du luxe car le jeu est très long, et vous n'aurez jamais assez de crédits pour arriver à bout de Wonderboy in Monsterlair.

Wonderboy III in Monster Lair / Sega			
GRAPHISME: 72%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 73%	FL 4	SL -	DL -
SON: 68%	TL -	SD -	JD -
JOUABILITÉ: 69%	DISPONIBLE SUR		
INTÉRET: 75%	*Megadrive*		

SHADOW DANCER





Après Shinobi, la revanche de Shinobi, le retour de Shinobi, et le retour de la revanche de Shinobi, voici Shadow Dancer, autrement dit: "On prend le même et on recommence". N'empêche que c'est toujours aussi bien, et que Secret of Shinobi, puisque c'est son sous-titre, diffère des précédents dans ce sens que vous n'êtes plus seul mais accompagné de votre chien. Ce chien peut vous aider car vous avez la possibilité de l'envoyer attaquer un ennemi afin de l'occuper pendant que vous lui réglez son compte. Comme dans la plupart des jeux, vous pouvez récolter des bonus qui augmentent votre puissance ou vous octroient des vies supplémentaires. Le jeu est particulièrement bien réalisé, avec des décors somptueux, et fait déjà un carton dans les boutiques. Il y a cinq niveaux différents, composés de trois sous-niveaux chacun, et le jeu comporte plusieurs degre de difficulté. Attention cependant, Shadow Dancer est un peu trop facile, et vous le terminerez en moins d'une semaine si vous êtes assez doué!

Shadow Dancer / Sega			
GRAPHISME: 85%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 80%	FL 4	SL -	DL -
SON: 76%	TL -	SD -	JD -
JOUABILITÉ: 88%	DISPONIBLE SUR		
INTÉRET: 82%	*Megadrive*		

MICKEY MOUSE

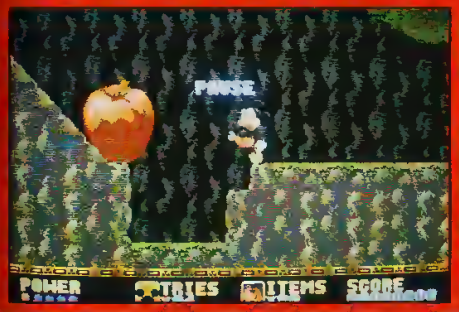
Voici un nouveau jeu qui montre les possibilités de la Megadrive, Mickey Mouse est tout é fait superbe!

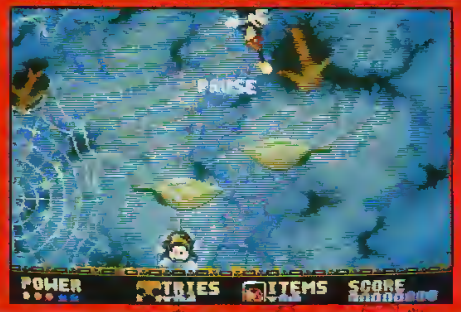
Vous jouez donc le rôle de ce personnage de Walt Disney et devez détruire les monstres qui sément le désordre dans plusieurs mondes. Vous pénétrez dans cheque monde par une porte et vous devez traverser le niveau pour arriver à la fin de celui-ci où un monstre vous attend.

Au début du jeu, Mickey est sans armes, et sa seule défense est de sauter par-dessus les ennemis afin de les éviter, mais après quelques instants de jeu, vous trouverez des tomates (ça me rappelle quelque chose ça) que vous pourrez lancer sur les ennemis. Toutefois, je vous déconseille d'en abuser, car vous devrez en posséder un bon stock pour tuer le monstre qui se trouve au bout du chemin. Une fois le méchant localisé puis détruit, vous vous retrouverez é l'entrée du niveau précédemment "nettoyé", et apparaitra alors la porte d'entrée du niveau suivant. .

Le graphisme de ce jeu donne toute sa dimension à la Megadrive, les effets de relief et les couleurs de jeu en faisant l'un des plus beaux qu'il m'ait été donné de voir sur la console Sega. L'animation des personnages et des monstres, sichères é Walt Disney, est parfaite. Mickey se déplace et saute avec souplesse! De petites touches d'humour viennent compléter l'animation, comme lorsque Mickey est au bord d'un précipice et qu'il se met à battre des bras et é se contorsionner comme s'il allait tomber. Les modes de déplacements sont variés puisqu'il peut de temps en temps se balancer de liane en liane comme Tarzan. Côté musique et bruitage, nous connaissons tous la qualité sonore de la console, et dans ce jeu, le son n'a rien à envier au graphisme

Mickey Mouse / Wald Disney			
GRAPHISME: 89%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 90%	FL 5	SL -	DL -
SON: 84%	TL -	SD -	JD -
JOUABILITÉ: 87%	DISPONIBLE SUR		
INTÉRET: 92%	*Megadrive*		





GEN4

PIBo

ILS !

Les infos d'Ils et Elles en tapant *INF.

3615 GEN4

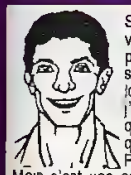
PHANTASY STAR

Au moment où vous lisez ces lignes, imaginez-vous un homme fatigué, las de tester jusqu'à deux heures et demi du matin depuis plus de quinze jours et qui n'a pourtant pas hésité à passer au peigne fin ce jeu pour vous donner son avis. Je sortais à peine du super jeu d'aventure qu'est Sword of Vermillon qu'il m'a fallu me plonger dans Fantasy Star II. Ce jeu est vendu avec un petit livre d'aide qui vous aiguille sur la bonne voie en cas de panne d'idées. Une carte accompagne le logiciel, carte représentant le monde dans lequel vous évoluez. Au début du jeu, vous vous éveillez après un terrible cauchemar et il est l'heure d'aller au travail. Votre chef vous convoque et vous annonce qu'une énorme machine destinée à rendre la vie agréable aux habitants de votre monde s'est détraquée et crée des monstres. Votre mission est de vous rendre au coeur de cette machine et de rapporter sa mémoire afin que les chercheurs puissent se rendre compte de ce qui s'est passé. Une fois rentré chez vous, vous vous retrouvez avec votre compagne et celle-ci veut absolument vous accompagner. Avant de vous lancer dans l'aventure, il faut vous équiper. Allez donc acheter une bonne arme et des vêtements plus résistants. N'oubliez pas aussi de vous procurer des médicaments car vos points de vie s'en vont très vite à chaque affrontement avec des créatures. Si j'ai un conseil à vous donner, au début du jeu, ne vous éloignez pas trop de votre ville et battez-vous puis rentrez vous faire soigner, cela jusqu'à ce que vous ayez acquis un bon nombre de points de résistance. De temps à autres, retournez dans votre maison car des gens viennent vous proposer de se joindre à votre expédition. Eh oui, vous pouvez contrôler quatre personnes différentes. Un autre conseil, méfiez-vous des armes que vous achetez car certaines personnes refusent de s'en servir. Comme souvent dans ce genre de jeux, vous trouverez différentes choses que vous pourrez acquérir au cours de l'aventure. Il faut bien discuter avec tous les gens que vous rencontrez afin de savoir par quelles épreuves vous allez devoir tracer votre chemin jusqu'à l'accomplissement de votre mission. Au fur et à mesure que vous progressez, vous allez apprendre de nouvelles techniques. Ces techniques peuvent être de combat, de défense ou encore de magie. Méfiez-vous et regardez bien au dos de la carte à quoi correspondent les techniques, les armes et autres choses que vous allez utiliser. Le jeu peut être sauvegardé dans certains villages. Vous avez la possibilité d'en sauver quatre.

Ce jeu est gigantesque, peut-être un peu moins attachant que Sword of Vermillon, mais qui vous fait quand même passer de longs moments et vous obligera à vous coucher tard plusieurs nuits de suite.

Phantasy Star II / Sega			
GRAPHISME: 74%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 70%	F.L 4	S.L -	D.L -
SON: 75%	T.L -	S.D -	J.D -
JOUABILITÉ: 47%	DISPONIBLE SUR		
INTÉRET: 93%	Megadrive		

HEAVY UNIT



Sorti il y a quelque temps sur la console Nec, voilà ce hit enfin adapté sur Megadrive. Et l'on peut dire que c'est une totale réussite. Je ne me souviens plus trop de la version Nec car il y a longtemps que je l'ai eue entre les mains, mais j'ai l'impression que les deux versions sont quelque peu différentes. J'ai aussi l'impression que la version megadrive est plus facile. Peut-être est-ce dû à la présence des options. Mais c'est une autre histoire. Ce jeu est un Xième jeu de tir. Vous tirez sur les ennemis, vous récupérez les bonus, vous augmentez l'armement, vous tuez le monstre qui est en fin de tableau et le tour est joué. Les petits plus de ce jeu : vous commencez avec un vaisseau simplement armé et très lent, mais certains bonus vous permettront d'accélérer et d'autres de vous transformer en un robot géant du genre Goldorak (Vous avez vu la culture ?). Hormis cela ,il n'y a rien a redire. Les graphismes sont superbes, les decors variés et tout aussi superbes. Enfin bref, un très bon jeu comme on aimerait en voir plus souvent.

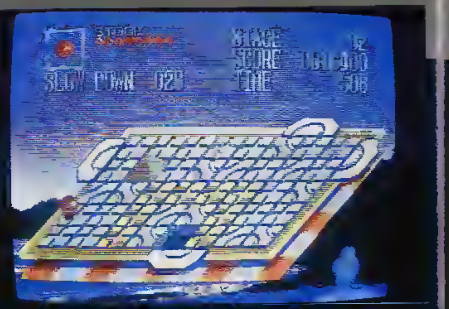
Heavy Unit / Toa			
GRAPHISME: 79%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 80%	F.L 4	S.L -	D.L -
SON: 76%	T.L -	S.D -	J.D -
JOUABILITÉ: 82%	DISPONIBLE SUR		
INTÉRET: 81%	Megadrive		

ALESTE

Sur plus d'une cinquantaine de jeux testés dans ce numéro (on vous gâte hein ?!) nous avons eu un bon nombre de shoot'em up tous meilleurs les uns que les autres. Eh bien, ce jeu fait partie des plus jouables et des meilleurs ! Au premier abord, lorsque je l'ai essayé et regardé d'un oeil distrait, je me suis dit un de plus. Mais en y jouant, je lui ai trouvé énormément de qualités. Déjà, lorsque vous êtes touché, vous perdez de la puissance ce qui ne nuit pas à l'action et fait que l'on a l'impression de jouer plus longtemps. La musique est bien en place dans le jeu et change à l'approche du vaisseau géant que vous devez détruire à la fin du stage. Les graphismes ne sont pas en reste et il y a une profusion de couleurs et d'effets spéciaux. Les ennemis arrivent par vagues impressionnantes et parfois, vu le nombre de missiles présents à l'écran en même temps, on se demande comment l'on a fait pour passer sans perdre de vie.

Aleste / Toaplan			
GRAPHISME: 81%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 74%	F.L 3	S.L -	D.L -
SON: 78%	T.L -	S.D -	J.D -
JOUABILITÉ: 67%	DISPONIBLE SUR		
INTÉRET: 84%	Megadrive		

JUNCTION



Junction est un jeu de réflexe et de réflexion, dans lequel vous devez conduire une petite boule afin de la faire passer sur des cases bien particulières, c'est à dire marquées d'un trace. Pour la diriger, vous devez déplacer ces cases, à la manière d'un jeu de Taquin. Votre boule peut passer plusieurs fois sur les mêmes cases, mais attention à ne pas laisser tomber cette bille. Une fois que votre bille est passée sur l'une des cases cette dernière disparaît. Si vous parvenez à faire passer la bille sur toutes les cases, vous passez alors au tableau suivant, et le jeu continue ainsi, se compliquant au fur et à mesure de votre progression.

Junction / Mickmet

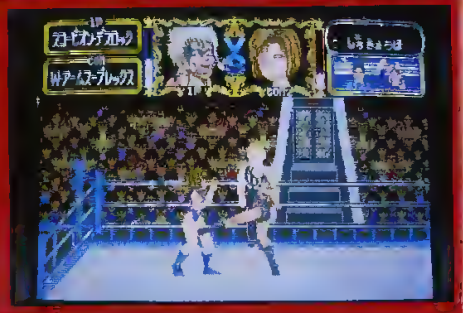
GRAPHISME: 65%
ANIMATION: 60%
SON: 60%
JOUABILITÉ: 67%

INTÉRET: 64%

Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
3	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

DISPONIBLE SUR: Megadrive



Ringside Angel

Ce mois-ci, chaque console a droit à son catch. Celui-ci est très différent des autres car il s'agit de catch féminin. J'ai remarqué à maintes reprises que si une fois par semaine nous avons droit à ce spectacle, je n'ai jusqu'ici que trop rarement vu des matchs féminins.
Mais revenons au jeu. C'est à mon avis le plus amusant et le plus simple à utiliser. Ici aussi, toutes sortes de prises sont possibles, et vous avez la possibilité de vous battre hors du ring. Le coup du marteau-piqon, de la corde à linge, la prise de l'alligator et plein d'autres techniques seront exécutées juste par une pression au bon moment sur l'un des boutons. Lorsque votre adversaire est au sol, si vous vous approchez d'elle, une simple pression sur le bouton et vous vous retrouverez couchée sur elle pendant que l'arbitre compte. Lorsque vous êtes en dehors du ring, l'arbitre compte jusqu'à vingt. Si avant la limite vous n'êtes pas de nouveau sur le ring, vous perdez le match. Si personne n'est remonté à temps, alors le match est nul et vous devrez le recommencer. Personnellement, j'ai trouvé un moyen presque infaillible de gagner les matchs. Vous descendez du ring, et lorsque le compte est presque arrivé à son terme, vous attrapez l'adversaire et la projetez contre les barrières. Il ne reste plus qu'à remonter et vous gagnez le match.
La boîte est surprenante, car on y voit une jeune fille en photo qui vous regarde et lorsque vous bougez cette boîte, la figure se tourne (NDLR: un hologramme, quoi!).

Ringside Angel / Asmik

GRAPHISME: 73%
ANIMATION: 60%
SON: 65%
JOUABILITÉ: 67%

INTÉRET: 70%

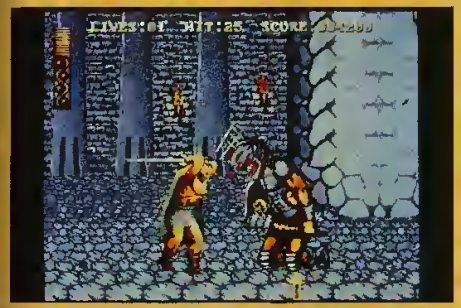
Jeu en japonais

FL	SL	DL
2	-	-
TL	SD	JD
-	-	-

DISPONIBLE SUR: Megadrive

Sword Of Sodan

Grâce à l'épée de Sodan, les valeureux guerriers, Shardan (la fille) et Brodan (le mec) vont faire sa fête au méchant sorcier-démon Zoras. Déjà paru sur Amiga où il avait fait un tabac, le jeu Sword of Sodan est enfin sorti pour la Megadrive. Le graphisme est plus ou moins similaire, ainsi que l'animation qui souffre quelque peu de la maladie de Parkinson. Au début du jeu, vous avez le choix entre 3, 5 ou 7 vies, et deux niveaux de difficultés. Le personnage sélectionné dispose de quatre coups (le plus sûr est quand même de frapper accroupi). De plus, vous avez des potions à votre disposition: le Vitalium qui augmente la force de frappe, l'Etherium qui est sans effet, l'Hydrolium qui vous soigne, et le Solarium qui supprime un ennemi. En faisant de savants dosages, vous pourrez composer de nouvelles potions plus ou moins efficaces. En bref, tout y est, mais le jeu est franchement injouable sur la Megadrive, puisque pendant le temps où vous découpez un ennemi, vous en avez quatre autres sur le dos. C'est pas très fun!



Sword Of Sodan / Electronic Arts

GRAPHISME: 55%
ANIMATION: 35%
SON: 52%
JOUABILITÉ: 11%

INTÉRET: 22%

Doc 7/10
Packaging 7/10

Megadrive

Jeu en anglais

P.D	B.F	T.L
		1
F.L	S.L	D.L
1	1	1

METAL MASTERS

SOIS PLUS FORT QUE LES GEANTS DE METAL !

pour : ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

INFOGRAMES

CRACK DOWN

Les amis, l'heure est grave! Nous sommes au début du XXIe siècle et un nouveau savant fou fait des siennes. Il s'est créé de nouvelles machines et des mutants pour tenter de conquérir le monde. La gouvernement fédéral a été prévenu et décida de vous envoyer en mission pour régler leur compte à ces macaques. Vous et un coéquipier, si l'un d'eux s'en sent le courage, allez faire sauter leur saleté d'usine contenant l'armement et les machines à créer des monstres. Vous serez pourvu de pistolets, de lance-grenades et de bombes. Vous devrez localiser les points stratégiques où placer les bombes. Attention, ce sont des bombes à retardement et leur explosion a été programmée après un temps très court. A vous donc de les placer et de vous enfuir avant le moment fatal. Si toutefois vous échouez dans votre mission, le gouvernement nierait toute participation.

Ca jeu est assez amusant, d'autant plus si l'on y joue á deux. Vous partez avec deux armes, un pistolet et une sorte de lance-missiles, mais vos munitions sont limitéas. Heureusement, vous en trouvarez en cours de route. Vous possédaz aussi quatre grenades qui font tout sauter á l'écran. Un radar au milieu vous indique l'endroit où vous vous trouvez, l'amplacament du dauxiéme joueur et les endroits où vous devrez posar les bombes. Il vous faudra donc las poser et quitter l'étage où vous vous trouvez avant que ces bombes n'explosent.

Crack Down / Sega

GRAPHISME: 65%
ANIMATION: 63%
SON: 60%
JOUABILITÉ: 65%

INTÉRET: 71%

Jeu en japonais

F.L	S.L	D.L
4	-	-
T.L	S.D	J.D
-	-	-

DISPONIBLE SUR
Megadrive

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES NALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette
et 4, passage de la Réale
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

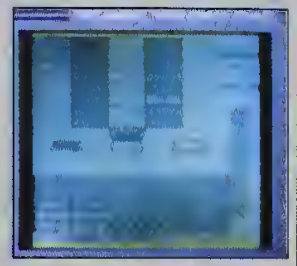
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Metro George V
Tél. 42 56 04 13

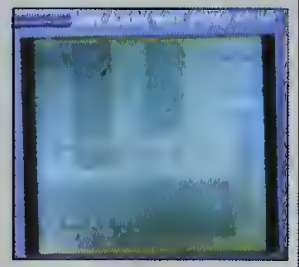
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Defense
Tel. 47 73 53 23
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

KLAX





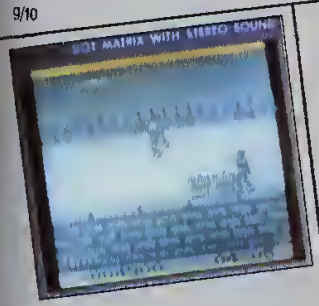
L'adaptation de cet excellent jeu de réflexion ne s'est pas fait attendre, et les nombreux klaxophiles vont désormais pouvoir s'adonner à leur drogue en tout lieu, ils retrouveront les mêmes sentstions que sur leur machine. Rappelons à ceux qui ne connaîtraient pas Klax de quoi il retourne, c'est un jeu dans la plus pure lignée du "vénérable ancêtre" Tétris, mais qui renouvelle sensiblement ce genre. Des briques de diverses couleurs descendent en bondissant le long d'un plan incliné suivant cinq lignes parallèles, vous dirigez un mécamsme sensé récupérer les briques lorsque celles-ci arrivent au bord, avant qu'elles ne tombent (trois briques par terre, et c'est la fin). Le but est donc de les rattraper en se plaçant sous la bonne ligne à l'aide du joypad, pour ensuite les faire glisser (en appuyant sur le bouton A), l'empilement des briques forme un mur, et lorsqu'il ne reste aucun emplacement de libre, la partie est perdue. Il faut aligner des briques de même couleur pour las faire disparaître, que ce soit en hauteur, en largeur ou en diagonale. Les choses se raffinent quand on sait que le "porteur" peut retenir plusieurs briques á la fois, ce qui permet d'inverser leur ordre d'arrivée. Un jeu diabolique, à ne rater sous aucun prétexte. Mais gare aux nuits blanches!

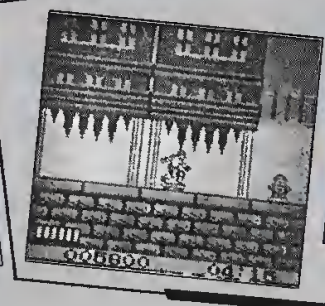
9/10

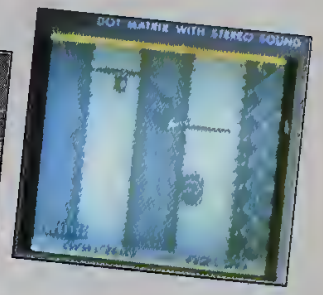
BAD'N RAD

Les amateurs de la simulation d'Electronic Arts Skate Or Die apprécieront ou non cette adaptation très free beaucoup plus tournée vers l'arcade, mais Bad'n Rad reste néanmoins un jeu d'action jouable mais difficile qui, comme son nom l'indique, a pour protagoniste un champion du skate-board qui se sert de son engin de mort pour se sortir de situations périlleusas. Le jeu regroupe en fait quatre phases fort différentes les unes des autres, la première et la troisième sont des scènes d'action à scrolling horizontal, où le but est d'avancer tout en collectant des points de vie, et en évitant ou en tuant à coup de skate les obstacles et adversaires qui apparaissent (bidons, chiens, etc.). Les niveaux 2 et 4 sont en vue du dessus en parspective cavalière, et la priorité est donnée au maniement du skate. Il faut louvoyer entre les multiples dangers, et de nombreuses parties vous attendent avant d'en voir la bout. On risque même de se faire attraper par un hameçon! La bouton A sert à sauter, et le B à se baisser. Un jeu qui va vite, soutenu par une musique sympa.

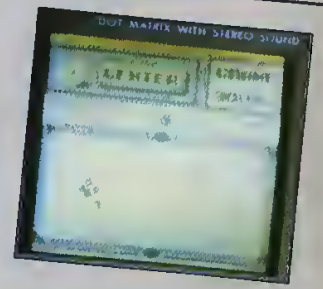
8/10







SIDE POCKET



Un jeu de billard américain sur Gameboy, c'est possible! Qui plus est, Side Pocket est d'une jouabilité surprenante et ravira les amateurs de cet art raffiné. Bien entendu, la taille de l'écran ne permet pas toutes les finesses réalisables sur un tapis de plusieurs mètres carrés, mais on se laissa prendra au jeu et la tension monte rapidement. L'option la plus intéressante est bien sûr la compétition (choisissez "pocket" dans le menu), qui vous permet, après une partie de sélection à six billes, d'affronter le champion de votre club, puis de la ville, de l'etat... et enfin du monde! Le principe de jeu est classique : on contrôle la direction et la puissance de la bille blanche, et le capital de coups "nuls" de départ s'amenuise a chaque fois que l'on ne rentre aucune bille. On marque plus de points lorsque l'on réalise une séne et quand on rentre les billes dans l'ordre des numeros, une étoile qui apparaît de temps en temps dans une des poches permet d'augmenter le nombre de coups restant. Il est possible de recommencer au même niveau une fois la partie perdue, il vous faudra beaucoup de ténacité pour devenir n°1 mondial! A noter les animations entre chaque partie, où l'on voit le champion en titre se gausser de votre echec : hilarant.

7/10

BALLON KID

Voilà un jeu amusant dans lequel vous devez récolter le maximum de ballons de baudruche possible. Un scrolling vous oblige à toujours avancer et donc il vous faudra guetter les ballons, mais aussi la route que vous empruntez, car celle-ci est pleine d'embûches. Ainsi, quand cette route n'est pas interrompue vous obligeant à sauter, ce sont les bêtes qui rôdent et qui crèvent vos ballons. De petits détails humoristiques viennent compléter ce jeu et par exemple, à la fin d'un stage, vous entrez dans une game boy. C'est un bon jeu dans le genre de Mario et autre Wonderboy, et qui a enchanté l'ensemble de la rédaction!

8/10

CADILLAC II

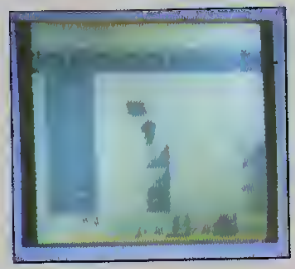
Tetris a fait un nouvel émule, ce jeu en reprenant le système, avec quelques petites différences tout de même. Tout d'abord, ce ne sont pas des formes qui tombent mais des cartes à jouer. Il vous faut donc essayer de faire des suites, des brelans, des carrés ou encore des flushs d'un minimum de trois cartes. Le flush, pour les non-initiés, c'est plusieurs cartes de la même couleur! Suivant les cartes que vous parvenez à assembler, vous gagnez des points. Quand vous avez épuisé le stock de cartes, l'ordinateur retranche un certain nombre de points du total amassé. Les points qu'il retire sont fonction du nombre de cartes qu'il reste à l'écran une fois les cartes épuisées. Si votre nombre de points restant est suffisant, vous passez alors au niveau suivant. Vous pouvez voir les cartes qui vont tomber avant qu'elles n'arrivent. De plus, grâce à l'un des boutons, vous pouvez stopper la descente d'une carte afin de réfléchir au meilleur endroit pour la poser, mais vous ne pouvez faire ceci qu'un court laps de temps. L'autre bouton sert à changer de carte. En effet, comme vous voyez les trois prochaines cartes, si l'une d'elles ne vous convient pas, vous pouvez l'intervertir avec l'une des suivantes. Vous avez comme dans Tetris la possibilité de jouer à deux simultanement. Simple, mais dévastateur!

8/10

BATTLE BULL

Voici un jeu particulièrement simple. Il faut parvenir à écraser un certain nombres de véhicules grâce à des blocs que vous poussez. Chaque round gagné vous rapporte de l'argent, qui vous servira à acheter des pièces pour votre véhicule. Vous pourrez ainsi vous procurer un moteur plus puissant ou encore une pelle pour pouvoir creuser des blocs. C'est un jeu assez sympa, mais il faut bien reconnaître qu'il ne casse pas des briques..

5/10



DRAGON TALE

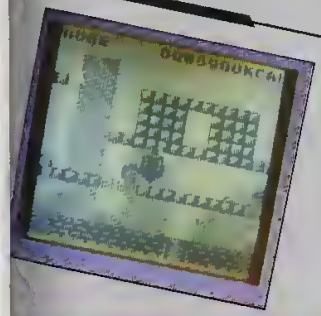
Voici un jeu d'arcade et de réflexion comme il en existe beaucoup sur Game Boy. Dans Dragon Tale, vous devez arriver jusqu'à une porte pour continuer, mais cette porte n'est pas toujours accessible, et vous devez pour y arriver détruire ou créer des blocs de pierre et tuer des monstres. Pour tuer ces ennemis, vous pouvez leur jeter des sortes de pieux, qui vous serviront aussi à grimper et à détruire les blocs qui gênent votre progression. En plantant un pieu dans un bloc, vous pouvez monter dessus. Si vous sautez dessus, le bloc dans lequel le pieu est planté se fend et se détruit. Vous verrez que ce sera parfois une véritable épreuve de force dans certains tableaux pour arriver à cette porte. Une fois à la porte, n'oubliez pas de pousser votre manette vers le haut pour franchir cette dernière. Dragon Tale rappelle sans aucun doute Salomon's Key, et il est tout aussi prenant que ce dernier!

7/10

GO! GO! TANK

Une des réussites de l'abondante actualité Gameboy, Go! Go! Tank est un jeu prenant, voire oppsant, dans lequel vous dirigez un petit avion (au look adorable, façon Tex Avery) chargé de protéger et de guider un engin blindé et chenillé dont le but est d'atteindre le mur situé à l'extrême droite de chaque niveau. La ressemblance avec Silkworm s'arrête là! Ce soft rappelle plutôt Builderland: l'aéroplane doit tailler la route du char, non pas en détruisant ses ennemis potentiels (il est assez grand pour se défendre tout seul) mais en déplaçant des briques pour lui permettre de progresser. En effet lorsque le tank rencontre un obstacle, il fait demi-tour et les chocs successifs le détruisent à la longue. Le mode de déplacement de l'avion est relativement déroutant au début, car celui-ci avance et monte tout seul! Il peut bien sûr accélérer, faire demi-tour, descendre et tirer, mais le plus dur est de lui donner une relative stabilité horizontale, laquelle est indispensable pour récupérer et reposer les précieux parpaings. Le plus périlleux n'est pas d'affronter les ennemis, mais de faire du rase mottes. De plus, des canons fixes sont disséminés tout le long du parcours, et des "engins volants" plus ou moins identifiés (oisillons tueurs, montgolfières...) viennent jouer les trouble-fête. A vos nerfs, prêts, partez!

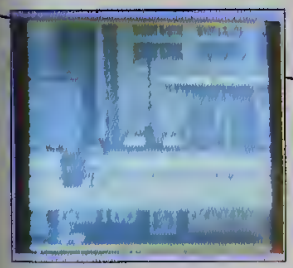
8/10

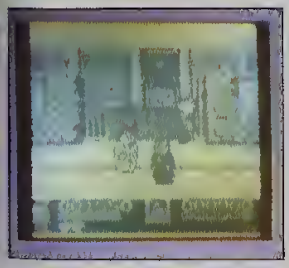


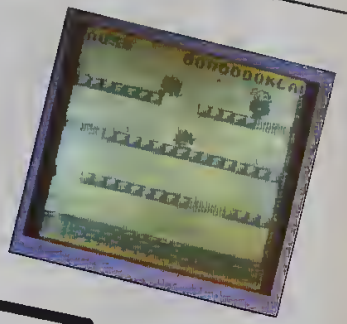
MR. CHIN'S GOURMET PARADISE

Mr. Chin est très gourmand, mais son usine à friandises est envahie de petits monstres, alors il se fait un devoir de les éliminer. Les tuer se fait en deux étapes. La première consiste à les prendre entre deux feux, et pour ceci, il faut déposer une sorte de mine d'un côté et de l'autre de ces ennemis. Une fois la deuxième mine posée, une explosion se fait et tous les monstres pris dans cette explosion deviennent alors inoffensifs. Il ne vous reste plus qu'à foncer sur eux pour les éliminer définitivement. Une fois qu'il ne reste plus aucun monstre, vous passez alors au tableau suivant. Voici donc un jeu sans prétention mais qui vous fera passer de bons moments, rappelant parfois les parties acharnées de Bubble Bobble sur votre micro!

8/10







KUNIO BOY

A vos battes ! Voilà un jeu qui ravira les plus hargneux d'entre vous, car la violence n'en est pas totalement absente. Les "mauviettes" de Double Dragon n'ont qu'à bien se tenir! Vous incarnez un petit teigneux (ce sont les plus mauvais, c'est connu) que nous appellerons Bobby, faute de temps pour traduire la prose qui défile dans l'intro, lequel s'est fait faucher sa copine Paméla par toute une bande de plus grands que lui. Et il est très en colère! Il fait (ou non, selon que l'on joue à un ou deux) appel à son grand frère J.R. (encore plus vicieux) pour voler à son secours. Il va sans dire que le parcours est semé de voyous absolument pas fréquentables. Un jeu qui défoulera (ou déchaînera?) votre agressivité contenue de garçon sage, d'une relative difficulté au début: il faut faire l'apprentissage des tactiques les plus meurtrières selon le type d'ennemi. L'enchaînement qui me paraît le plus efficace est coup de pied dans le (bas du) ventre suivi d'un direct du gauche! Chose amusante et un tantinet sadique, une fois l'opposant à terre, on peut l'escagasser un peu plus en lui sautant dessus! Qui plus est, l'accent est mis sur le côté "cartoon" de la bagarre et les têtes de ceux qui se font refaire le portrait sont assez réussies. Ajoutez à cela une musique plutôt variée et vous aurez un bon jeu pour les amateurs du genre.

7/10

Société Virgin loisirs recherche pour SEGA un animateur de la ligne SOS du club SEGA. Il devra:
-bien connaître les jeux Sega Master System
-posséder une bonne élocution
-être à l'écoute des "Segamaniaques"

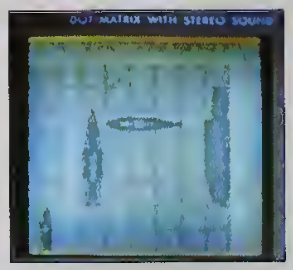
Son rôle:
-donner des astuces de jeu
-conseiller sur le catalogue SEGA

Envoyer CV (avec photo) à:

VIRGIN LOISIRS
8/10 rue Barbette
75003 Paris
à l'attention de Maître SEGA

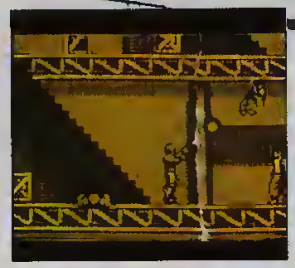
Société d'Edition recherche pour son développement un programmeur AMIGA, un commercial pour FRANCE-ETRANGER. Ecrire au journal qui transmettra sous référence:
Antoine Harmel
Génération 4, Recrutements

RADAR MISSION



La première fois que j'ai branché cette cartouche sur ma Game Boy, j'était sceptique. Radar Mission est en fait une bataille navale, et il n'y a rien de bien excitant là-dedans. Eh bien, détrompez-vous, car Radar Mission comporte en fait deux jeux différents: une bataille navale classique (mais très sympathique tout de même), et un jeu de tir à bord d'un sous-marin.
La bataille navale offre différentes options: la taille de la grille, la présence sur le porte-avions d'une escadrille (ce qui fait un bâtiment de plus à toucher), un signal sonore (qui retentit si vous ratez de peu un navire), des coups de chance (qui permettent de tirer plusieur fois) et enfin le grade de l'officier qui commande la flotte (5 au total). De plus, une fois que vous avez gagné une bataille, vous passez au deuxième niveau avec le nombre de bateaux qu'il vous reste plus un. Le deuxième jeu est plus arcade, puisque vous devez repérer des vaisseaux au radar et les détruire (en évitant l'aviation). Tout comme le premier volet, il y a plusieurs tableaux. Derrière une couverture bête et débile, Radar Mission cache en fait, un bon jeu très prenant.

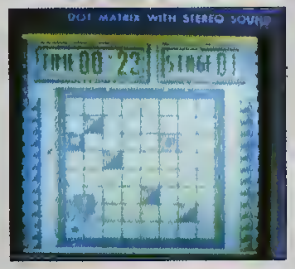
8/10



ROBOCOP

Le mois dernier nous vous annoncions l'adaptation de Robocop sur la Game Boy, eh bien ça n'a pas tardé, et on peut être content, car Robocop est l'un des jeux les mieux réalisés sur cette machine. Les graphismes sont superbes, avec des effets jamais vus auparavant, une animation parfaite et une musique démente. Côté jeu, on retrouve toutes les phases du jeu d'arcade, avec quelques petits tableaux bonus supplémentaires. Robocop est par contre excessivement difficile, d'autant plus que vous ne disposez que d'une seule vie, mais cela donne une plus longue durée de vie au jeu.. D'autant plus que lorsque vous mourrez, vous recommencez la partie precedente au dernier niveau joué, ce qui est appréciable. Au final, un beat'em'up parfait, difficile mais pas injouable, et qui en réjouira plus d'un!

9/10

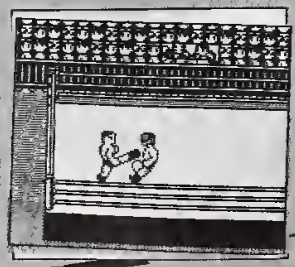


DRAGON SLAYER

On peut dire que ce jeu m'aura posé des problèmes dès le départ, le maniement n'étant pas des plus aisés.
Dragon Slayer est un jeu d'aventure (pour ne pas dire de rôle) dans lequel il faut réfléchir avant de frapper l'ennemi. Le décor est planté: il y a des squelettes, des araignées et des guerriers du Chaos tout partout autour de vous. Fait très important à ne pas oublier: un squelette a 1500 points de vie alors que vous n'en avez que 1000, et vous êtes sans armes (AAAaaarrgh!). Donc il faut à tout prix éviter le combat, en tout cas, tant que vous n'êtes pas armé. Pour votre gouverne, les pièces d'or que vous ramassez vous permettent d'augmenter vos points de vie en allant dans la petite cabane du départ. On remarquera que les squelettes (et autres monstres) sont enfermés dans des zones par des croix: personne ne vous empêche d'en embarquer une. Une fois que vous avez réussi à enfermer tous les monstres dans un coin (c'est très très dur), vous pouvez arpenter les lieux et embarquer tous les trésors (dont des armes). La magie et l'utilité de certains objets m'échappent encore... Une fois armé, c'est une sorte de Gauntlet au très mauvais scrolling. Bref, pas la folie!

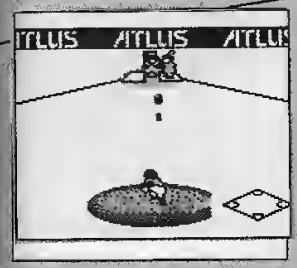
5/10

PRO WRESTLER



Quelle joie de pouvoir jouer les Hulk Hogan ou les Ultimate Warrior! Dans ce premier catch pour Game-Boy, un grand nombre de prises sont possibles et dépendent des positions des lutteurs. Vous pouvez frapper d'une manchette l'adversaire ou lui porter un enfourchement. Vous pouvez vraiment tout faire et même jeter votre adversaire hors du ring. Moi qui suis un fan des émissions de catch sur Canal +, je retrouve ici l'un de mes sports favoris. J'ai même beaucoup ri quand j'ai vu mon adversaire coucher mon catcheur et s'asseoir dessus en lui infligeant une torsion de la cheville. Au début du jeu, vous pouvez choisir entre le jeu seul ou à deux. Ensuite, vous choisissez le catch à deux ou à quatre. Ensuite vient le moment crucial du choix de votre gladiateur. Vous avez à votre disposition dix lutteurs dont les caractéristiques sont différentes (vous avez de vrais geants qui peuvent mesurer plus de deux metres et peser plus de deux cents kilos). Et le match commence! Il ne se terminera que lorsque l'un des deux lutteurs aura réussi à clouer les épaules de l'autre durant trois secondes ou qu'il aura réussi à le faire abandonner sous l'emprise de la douleur.

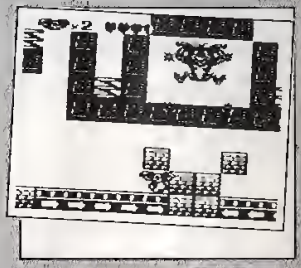
6/10



POCKET STADIUM

Le base-ball n'est pas l'un de mes sports préférés et à part certaines versions vraiment bien faites, le plus grand nombre de ceux-ci n'offre aucun intérêt. Celui-ci n'échappe pas vraiment à la règle, même si on retrouve toutes les options habituelles dans ces jeux. Une différence par rapport aux autres toutefois, vous n'avez pas à frapper la balle, mais à choisir l'endroit que vous voulez couvrir avec votre batte et le reste se fait tout seul. Vous avez la possibilité de jouer à deux, si comme d'habitude vous avez deux consoles et deux jeux.

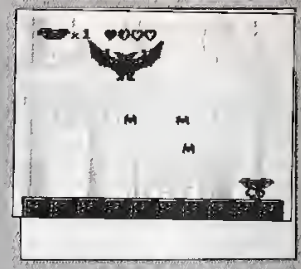
4/10



GREMLINS 2

C'est un pur jeu d'arcade dans lequel vous dirigez Gizmo, le charmant petit Mogwai. Gremlins 2 est composé de quatre niveaux avec à la fin de ceux-ci un affrontement avec un chef Gremlins doté d'un pouvoir spécial. Pour y parvenir, il faudra surmonter des parcours de plus en plus compliqués et parsemés d'embûches. De plus des souris, des araignées, des Gremlins et divers pièges (un tapis roulant donnant sur des pointes acérées) seront presents pour mener la vie dure à Gizmo. Ce dernier n'a pas beaucoup de moyens de défense, un crayon (s'il le trouve) qui sert à frapper tout le monde, des radios qui envoient UNE note qui détruit un adversaire, et une boîte fixe de laquelle surgissent deux gants de boxe. La musique est très sympathique, mais le craquant de l'histoire reste tout de même le petit Gizmo (non Sophie ne pleure pas). Aussi prenant et réussi que Super Mario, mais plus beau, Gremlins 2 trouvera de nombreux fans!

8/10



KORO DICE

Voici un jeu de conception originale, mais qui me laisse tout de même un peu sur ma faim. Le but est de manoeuvrer un dé en le faisant "rouler" sur lui-même de case en case sur un damier, à l'aide d'un curseur dont il suit le déplacement. Chaque tableau est terminé lorsque le dé accède à la case marquée d'un 1, ce qui n'est possible que si la face supérieure dudit dé est également un 1. Il faut donc jongler avec les éléments du décor pour faire coïncider la bonne face et la bonne case; on y arrive forcément au bout d'un moment, mais il faut parfois ramer pendant plusieurs minutes! Le mode facile ne présente comme seul intérêt que de se familiariser avec le maniement du jeu, car il n'y a pas de temps limite. En mode normal, vous disposez de trois minutes par tableau, et en mode difficile, de soixante malheureuses secondes, ce qui s'avère rapidement très court. Des codes permettent de ne pas recommencer systématiquement à chaque fois, et des pom-pom-girls viennent applaudir vos performances (le cas échéant). Le problème de ce jeu est qu'il ne présente pas réellement de difficulté croissante; les obstacles se multiplient, certaines cases renferment des trappes qui font disparaître et réapparaître aléatoirement votre dé, mais ceci est plutôt une aide qu'une gêne! Une fois que le principe est assimilé, l'ennui gagne vite du terain, et le challenge de la course contre la montre n'est pas passionnant.

2/10

ROAD BLASTER

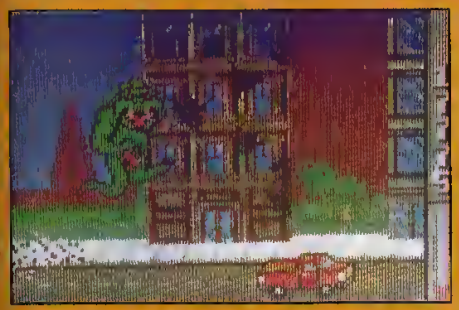
Je ne suis pas franchement convaincu par cette adaptation certes fidèle d'un jeu somme toute assommant, qui présente des défauts difficiles à faire oublier Vous pilotez un bolide à la *Mad Max* surmonte d'un canon, et la route s'étend devant vous comme un interminable ruban d asphalte Une fois votre véhicule bloqué à la vitesse maximale votre but est de détruire tout ce qui se présente, d éviter ce qui ne peut être flingué, et de récupérer le précieux carburant symbolisé de façon originale par des billes rouges ou vertes, afin d'arriver à la fin du stage Cette tâche devient rapidement aisée et ennuyeuse, et les tableaux se suivent et se ressemblent La voiture va vite, mais les ennemis mettent un temps monstre à se rapprocher, ce qui ruine quelque peu l'impression de vitesse Seules les mines sont dures a repérer à grande vitesse Fascinant, non?

Road Blaster / Atari			
GRAPHISME: 77% ANIMATION: 44% SON: 69% JOUABILITÉ: 95% **INTÉRET: 71%**	Jeu en anglais		
	F.L 3	S.L -	D.L -
	P.Q -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR *Lynx*		

RYGAR

Encore une adaptation d'arcade, et tout ceci ne nous rajeunit pas! Rygar avait eu ses adeptes, mais les jeux ont fait des progrès depuis ces temps benis et ce soft a bien vieilli Le héros musclé, bondissant et vaillant court sans répit (le temps est limite) de tableau à la recherche d'on ne sait plus trop quoi, n'hésitant pas à rebondir sur les enemis si nécessaire Une seule chose est sûre. il n'a pas que des amis, et une foultitude de monstres lui cherchent noise (golems, dragonnets, rhinos, etc!), surgissant des airs ou du sol Le jeu reste cependant très jouable, voire facile, d'autant plus qu'une vie supplémentaire est accordée à 50000 et 100000 points Des dalles sont disposées de loin en loin, dissimulant moult bonus Notre héros dispose d'un bouclier magique pour se défendre et peut l'envoyer au groin de ses assaillants. Le modèle au-dessus existe, mais il faut le trouver Lorsque le personnage meurt, il recommence au même endroit, mais avec la config de base A noter une musique assez sympa, mais de stridents bruitages qui prennent vite la tête, et une animation correcte Les graphismes sont réussis, mais comportent un défaut de taille la paleur des couleurs qui rend la visibilité difficile

Rygar / Atari			
GRAPHISME: 76% ANIMATION: 84% SON: 63% JOUABILITÉ: 89% **INTÉRET: 73%**	Jeu en anglais		
	F.L 3	S.L -	D.L -
	P.Q -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR *Lynx*		



RAMPAGE

Il faut parfois s'amuser de choses simples, sans se demander si l'on ne court pas le risque de passer, à première vue, pour un débile léger. Rampage fait partie de ces divertissements sans arrière-pensées qui font passer un agreable moment, à mi-chemin entre le délire et le défoulement La sortie en salles d'arcade en 1986 de ce jeu comico destroy ne m'avait pas laissé indifférent et la version Lynx ne m a pas déçu De quoi s'agit-il? C'est ma foi fort simple vous incarnez un mutant monstrueux (au choix singe, rat - tiens, un "petit" nouveau , loup-garou ou lézard. géant) qui terrorise les populations et detruit tout ce qu'il peut A l'aide de vigoureux coups de poing, il faut raser tous les immeubles d'un tableau pour acceder au suivant, en aplatissant le cas echéant les microscopiques empêcheurs de brutaliser en rond Au début, la résistance est faible et peu equipee, mais tanks et hélicoptères ne tardent pas à venir vous distraire Il est bien entendu possible, voire conseillé, de les punir comme ils le méritent, mais la prudence est de rigueur Un jeu amusant, à la stratégie primaire mais assez captivant Et à quatre joueurs ce doit être du délire!

Rampage / Atari			
GRAPHISME: 75% ANIMATION: 79% SON: 84% JOUABILITÉ: 81% **INTÉRET: 81%**	Jeu en anglais		
	F.L 4	S.L -	D.L -
	P.Q -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR *Lynx*		

PAPERBOY

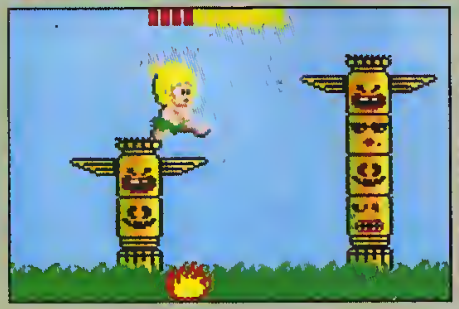
Les nostalgiques des 8 bits doivent se souvenir de ce soff, qui a d'ailleurs fait l'objet d une adaptation peu heureuse et plutôt injouable sur Gameboy En quelques mots, il s'agit d'un livreur de journaux qui fait sa tournee en vélo (ça va plus vite, mais gare aux gadins!) Histoire de faire comme à la télé et de gagner quelques précieuses secondes, notre aventurier des temps modernes ne prend pas la peine de s'arrêter à chaque maison pour déposer le quotidien tant attendu, il le jette violemment (pas trop quand même), comme cela se fait outre-Atlantique Ces gens-là ne sont décidément pas comme nous! Le premier qui m'envoie un Libe dans la figure Mais je m'égare Il faut donc faire deux choses en même temps regarder devant soi, histoire d'éviter les obstacles (poubelles, rebords de trottoir, voitures, gamins, c'est l'enfer!), et viser soigneusement, car si les Jones n'ont pas leur journal, ça va barder Un jeu bien conçu, certes, relativement jouable, mais qui reste quand même d'un intérêt limité, et qui tant par les graphismes peu attrayants que par l'animation maigrichonne ne relève pas de la prouesse technique

Paperboy / Atari			
GRAPHISME: 62% ANIMATION: 44% SON: 51% JOUABILITÉ: 64% **INTÉRET: 59%**	Jeu en anglais		
	F.L 3	S.L -	D.L -
	P.Q -	S.D -	J.D -
	DISPONIBLE SUR *Lynx*		

DRAGON CRYSTAL

Dragon Crystal est tout simplement le premier jeu de rôle disponible sur Gamegear. Malheureusement il est entièrement en japonais et il est quelquefois difficile d'accéder à toutes les options et surtout toutes les possibilités du jeu. Mais dans l'ensemble, Dragon Crystal reste assez jouable.
Le jeu est classique puisqu'il vous place dans la peau d'un aventurier aux dents longues en quête de précieuses gemmes. Ne disposant pas de carte, c'est à vous de la tracer et surtout de découvrir les différents chemins possibles, le tracé se découvrant devant vos pas. C'est ainsi qu'en chemin, vous glanerez de l'argent, mais aussi des objets ou des potions, et en fonction de ces objets possédés, vous pourrez lancer des sorts via l'écran de menu (pressez le bouton 1). Un conseil, commencez le jeu avec beaucoup de prudence car en ne possédant pratiquement rien, il est toujours très difficile de survivre. Ensuite, mieux équipé, le jeu devient plus attrayant et plus passionnant.
Techniquement, Dragon Crystal est tout à fait réussi, surtout pour un jeu de rôle avec d'excellents graphismes en perspective bien colorés, une bonne musique. Seul regret, comme évoqué précédemment, l'impossibilité de savoir exactement les sorts envoyés ou les actions effectuées dus à la langue japonaise.

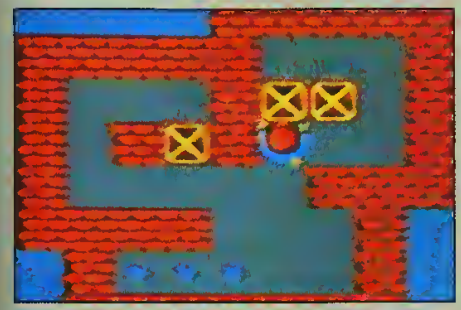
Dragon Crystal / Sega			
GRAPHISME: 68% ANIMATION: 64% SON: 62% JOUABILITÉ: 71%	Jeu en japonais		
	P.G -	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D -
INTÉRET: 73%	DISPONIBLE SUR Gamegear		

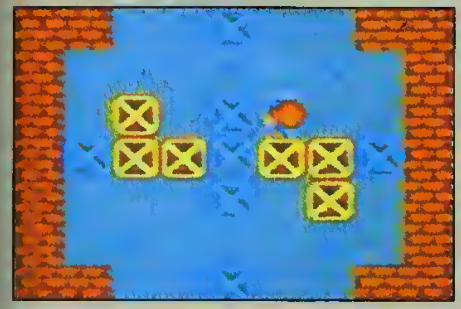


WONDER BOY

Ressemblant de très près à la version 8 bits, Wonder Boy se révèle être un assez bon jeu d'arcade, même si l'intérêt est ici quelque peu limité. Partant les mains vides, votre petit personnage va rapidement trouver un hache préhistorique (un manchon de bois avec un morceau de silex) lui permettant de se défendre efficacement contre les bestioles qui peuplent son époque.
En plus de ces dangers, il faudra éviter de vous cogner contre les blocs de pierres (vous verrez alors votre héros se tordre de douleur), sauter par-dessus les flammes et surtout ramasser les bonus. En plus des bananes, tomates ou autres fruits, il est possible d'acquérir une planche à roulettes, couvrant par la même occasion les niveaux plus rapidement. Mais attention, au moindre choc, vous perdrez votre moyen de locomotion. De temps à autre, un bonus spécial se présentera vous octroyant une compagne le temps d'un tableau bonus.
La réalisation de Wonder Boy est excellente avec un très bon scrolling, de bonnes animations et de non moins bons bruitages. En bref, un des bons softs Gamegear!

Wonder Boy / Sega			
GRAPHISME: 86% ANIMATION: 81% SON: 73% JOUABILITÉ: 76%	Jeu en japonais		
	P.G -	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D 4
INTÉRET: 73%	DISPONIBLE SUR Amiga Gamegear CoregrafX		





BOXXLE

Déjà disponible (sous un autre nom) sur console CoregrafX, ce logiciel est, selon moi, le meilleur logiciel de la Gamegear. Le but est de pousser des caisses de bois en des points bien déterminés à l'intérieur d'une enceinte close. Mais attention, il est bien entendu que seule la poussée est autorisée, en aucun cas le joueur ne pourra tirer à soi l'une des caisses pour se sortir d'une situation critique par exemple. En effet, si vous avez bloqué une caisse dans un coin, impossible de rattraper le coup et vous serez obligé de recommencer le niveau. Cette limitation impose au joueur de trouver la meilleure solution et d'ordonner le placement des caisses. Si les premiers niveaux sont très simples, la suite se corse un peu, mais vous ne resterez jamais très longtemps bloqué, surtout qu'il n'y a pas de temps limite. Il est même possible de faire une pause dans le jeu pour réfléchir, cela évitera à votre personnage de s'impatienter. Par contre, pour chaque niveau le logiciel comptabilise le nombre de déplacements effectués, ce chiffre influant sur le décompte des points. Autre option, un code vous est donné à chaque nouveau niveau. La qualité générale de Boxxle est excellente, même si le jeu ne demande pas énormément de technique. En résumé, un jeu très plaisant encore plus réussi que Colums.

Boxxle / Riverhill Soft			
GRAPHISME: 64% ANIMATION: 57% SON: 54% JOUABILITÉ: 68%	Jeu en japonais		
	P.G -	S.L -	D.L -
	T.L 4	S.D 4	J.D -
INTÉRET: 89%	DISPONIBLE SUR Gamegear		

G-LOCK

Adapté du jeu d'arcade du même nom, G-Lock sur Gamegear se révèle assez médiocre et incapable de soutenir la comparaison avec Blue Lightning sur Lynx par exemple. Premièrement les missions sont beaucoup moins variées, mais surtout la gestion de la 3D est nettement inférieure à celle de la Lynx, l'impression de vitesse s'en ressentant énormément. De plus, l'animation des avions est pauvre, quant au décor, il est très... très pauvre! Et ce n'est pas parce qu'il est possible d'effectuer un looping que le jeu devient plus passionnant. A oublier!

G-Lock / Sega			
GRAPHISME: 56% ANIMATION: 53% SON: 49% JOUABILITÉ: 73%	Jeu en japonais		
	P.G 3	S.L -	D.L -
	T.L -	S.D -	J.D 3
INTÉRET: 52%	DISPONIBLE SUR Gamegear		

Pilotwings

Premier simulateur de vol disponible pour la Super Famicom, Pilotwings démontre (et de quelle façon!) toutes les possibilités de cette console dans ce domaine. En effet, Pilotwings est bien réalisé en 3D, non pas en 3D vectorielle comme nous avons l'habitude de le voir sur nos micros, mais en 3D bitmap (tout comme Wing Commander), et c'est bien là sa grande force. Ce qui signifie que le décor est entièrement dessiné et non modélisé. Le résultat est saisissant et le réalisme surprenant. C'est bien simple, le joueur est totalement plongé dans l'action, ressentant des sensations encore inconnues avec les jeux vidéo.

Attention, si Pilotwings est un simulateur différent de ceux que nous connaissons en matière de réalisation, il l'est également dans le fond, puisqu'il ne s'agit nullement d'aller combattre un quelconque ennemi ou d'effectuer tout autre action belliqueuse. En fait, Pilotwings est un jeu d'adresse et de précision dans lequel plusieurs épreuves sont proposées.

La première est bien entendu le pilotage d'un avion proprement dit, le but étant de suivre une route prédéfinie pour ensuite se poser sur la piste. Ce cap est matérialisé, lors des premières parties, par des boules de couleur verte situées dans les airs. En les suivant jusqu'à la piste, vous êtes certain d'effectuer la meilleure approche possible. Ces boules changent d'ailleurs de couleur et deviennent rouges si vous respectez le plan de vol, et surtout la bonne altitude.

La deuxième épreuve est assez nouvelle pour un joueur micro puisqu'il s'agit d'un saut en parachute. Encore une fois, et avant d'atteindre la cible située au sol, il est recommandé de passer au travers des cercles de couleur apparaissant à l'écran, ceci pour prouver votre capacité à maîtriser votre descente. A noter que vous seul décidez du déclenchement de votre parachute. Il est donc possible de procéder à l'ouverture retardée.

Une autre épreuve consiste à relier deux points de la piste, ou plus exactement de l'aéroport, à l'aide d'un jet-pack, sorte de moteur à réaction situé dans le dos du personnage. Equipé de la sorte, le but toujours le même, réussir à passer au travers des cercles de couleur et ensuite se poser délicatement à l'endroit voulu.

Dans la deuxième partie du logiciel, une fois votre compétence accrue, vous pourrez essayer le deltaplane ou bien encore l'hélicoptère. Si les épreuves changent, sachez que le théâtre des opérations également. En effet les aéroports deviennent de plus en plus étendus et le relief s'élève, rendant les manoeuvres plus délicates. A chaque fois que vous franchissez un niveau, le jeu vous gratifie d'un grade, en fonction de vos points, et d'un code. Bien sûr, toutes ces épreuves sont chronométrées.

Comme déjà précisé précédemment, la réalisation de Pilotwings est tout simplement exceptionnelle. Toutes les capacités et spécificités (zoom et rotation en temps réel) de la Super Famicom sont ici exploitées à fond. Pour ne rien gâter, les graphismes sont de très bonne qualité, tout comme les bruitages. En fait, Pilotwings justifie à lui tout seul l'achat de la console! Une chose est certaine, la Super Famicom (même si elle n'est pas officiellement distribuée en France) dispose, et ce dès son lancement, d'excellents atouts logiciels pour concurrencer ses rivales, et semble bien s'affirmer comme la meilleure des consoles de jeux (attendons tout de même de voir les prochaines productions SupergrafX). En résumé, Pilotwings est un logiciel étourdissant et est déjà entré dans l'histoire des jeux vidéo!

Pilotwings / Nintendo

GRAPHISME: 69%
ANIMATION: 98%
SON: 78%
JOUABILITÉ: 82%

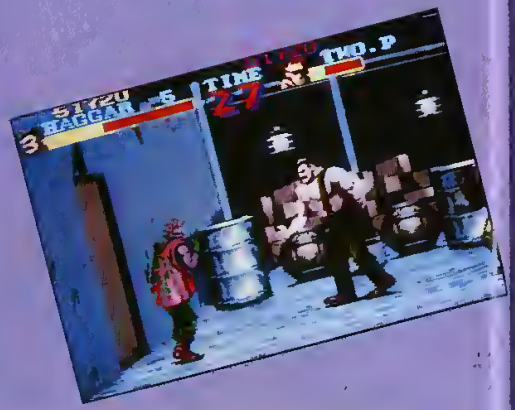
INTÉRET: 96%

Jeu en japonais

PQ	SL 5	DL -
TL 5	SD 5	JD -

DISPONIBLE SUR
Super Famicom

Final Fight



Si vous ne mettez jamais les pieds dans une salle d'arcade, eh bien l'arcade vient à vous! En effet avec Final Fight, à la realisation soignée, l'illusion est totale! Le but du jeu est simple et assez classique, combattre une horde d'ennemis, tous plus affreux les uns que les autres.

Avant de débuter une partie, le logiciel vous demande de choisir votre personnage. Ainsi vous pourrez donc diriger un catcheur anciennement bûcheron, ou bien alors un héros de film américain branché (jean et polo), et adepte des arts martiaux. Le choix de l'un ou l'autre des personnages influe bien entendu sur l'éventail des coups possibles dont vous disposez pour vous défaire des méchants, qui ont tous la fâcheuse habitude de vous foncer dessus dès qu'ils vous aperçoivent. Il semble qu'ils se soient tous donnés le mot pour vous barrer la route. Dans votre panoplie donc, les coups de poing, les uppercuts, les sauts carpés, les coups de boule, les coups de pied... et même quelques prises spéciales directement issues du catch. Le personnage peut par exemple attraper l'ennemi, lui coincer la tête entre ses cuisses et sauter ainsi sur le sol en position assise. Sûrement très douloureux! Petite précision, il est également possible d'enchaîner plusieurs coups: soit volontairement en jouant des multiples boutons du joypad de la Super Famicom, soit indirectement si votre personnage se trouve bien place par rapport à l'ennemi. Dans ce cas, l'ordinateur décide tout seul de la succession des événements, et vous n'avez plus qu'à regarder le Bien (vous) terrasser le Mal (les autres)! A chaque fin de niveau, vous combattrez bien entendu un adversaire plus coriace, ce dernier n'hésitant d'ailleurs nullement à faire appel à sa bande de sbires s'il se trouve en difficulté.

Armé au début seulement de vos poings, vous trouverez rapidementdes armes supplementaires ici et là, c'est-à-dire par terre ou sur vos victimes qui auront passé l'arme à gauche. La plus courante d'entre elle, c'est le couteau, mais vous brandirez bien vite une épee ou un tuyau de fonte, appendice très efficace pour la lutte à distance. Si jamais il vous arrivait d'être touché, pas de panique: les bidons, les caisses de bois ou les tas de pneus renferment souvent de la nourriture grandement régénératrice.

La réalisation de Final Fight est excellente avec un scrolling horizontal différentiel et de superbes graphismes aux nombreuses couleurs. Mais le point fort du logiciel provient sans aucun doute de la multitude des mouvements possibles et de sa grande jouabilité. Côté bruitages, c'est également du tout bon, puisque la position du personnage et du lieu de l'attrontement est géré pour restituer ainsi en stéréo le tumulte de la bataille. De même le son est atténué si l'action se déroule sur les bords de l'écran, et transmis normalement si elle se trouve en plein centre. Seul regret, l'impossibilité de jouer à deux simultanément. En résumé, un soft de combat qui ne déparaillerait pas les meilleurs salles d'arcade, et fait tout à fait bonne figure face à Ninja Combat sur Neo-Geo par exemple. À posséder!

Final Fight / Capcom				
GRAPHISME: 88% ANIMATION: 84% SON: 89% JOUABILITÉ: 71%	Jeu en japonais			
	PQ -	SL 4	DL -	
	TL 4	SD 4	JD -	
INTÉRET: 89%	DISPONIBLE SUR *Super Famicom*			

GRADIUS III™

Autant le dire tout de suite, les amateurs de shoot'em up, possesseurs d'une Super Famicom, devront attendre le prochain, s'ils veulent vraiment s'éclater avec un jeu du genre sur leur machine. En effet, Gradius III ressemble énormément à la version MSX et n'est en aucun cas exceptionnel de qualité.

Si le jeu innove quelque peu (mais juste un peu) dans l'attribution d'armes supplémentaires, il reste néanmoins très classique. Avant de débuter une partie, le joueur décide d'une succession d'armes, et durant la partie il est libre de choisir entre ces différentes armes, tout en sachant bien sûr que la dernière demande cinq fois plus de bonus que la première. A part cela, rien de transcendant, hormis quelques effets visuels intéressants mais déjà usités sur d'autres machines, la Megadrive par exemple.

Mais le plus gros reproche que l'on puisse adresser à Gradius III, c'est le ralentissement évident lors de l'affichage d'une multitude d'ennemis à l'écran. A la limite, le jeu devient pénible et perd beaucoup de son attrait. Voilà une faiblesse presque oubliée sur console. Reste à voir avec les futures productions s'il s'agit d'une véritable faiblesse ou d'une programmation inadéquate de la machine. Sinon, les graphismes sont assez réussis et les bruitages corrects. En bref, un soft assez moyen ne concurrençant en aucun cas les meilleurs du genre, Thunderforce III par exemple. Mais attendons un peu, la machine est jeune!

Gradius III / Konami				
GRAPHISME: 71% ANIMATION: 57% SON: 68% JOUABILITÉ: 78% **INTÉRET: 56%**	Jeu en japonais			
	PQ -	SL -	DL -	
	TL -	SD -	JD -	
	DISPONIBLE SUR *Super Famicom*			

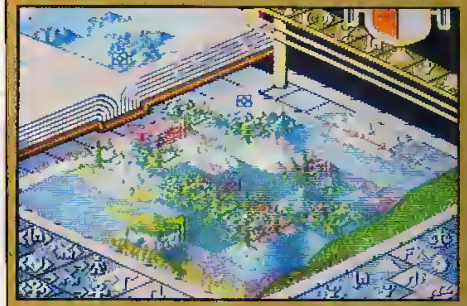
POPULOUS

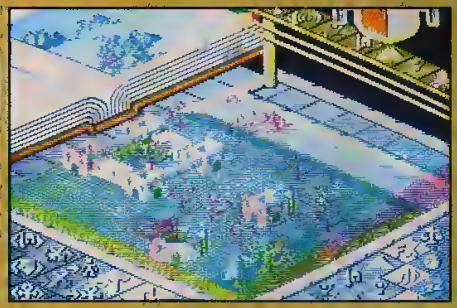
Après avoir régalé un très grand nombre des possesseurs micro, Populous fut très rapidement disponible sur Megadrive et il en est de même avec la Super Famicom puisqu'il fait partie de la première vague de logiciels (huit au total et au Japon) sortie pour cette dernière. Le principe du jeu n'a pas changé et il s'agit toujours d'incarner un roi, rôle assez gratifiant s'il en est! Mais Populous vous donne le choix entre deux royaumes, celui du Bien et celui du Mal. Après avoir choisi son camp, le but est de défaire l'autre au moyen de son pouvoir et des sorts disponibles. Les deux éléments sont d'ailleurs forts liés puisque la quantité de pouvoir d'un dieu détermine la valeur du sort utilisé, plus le pouvoir est grand plus les sorts sont destructeurs, bien sûr!

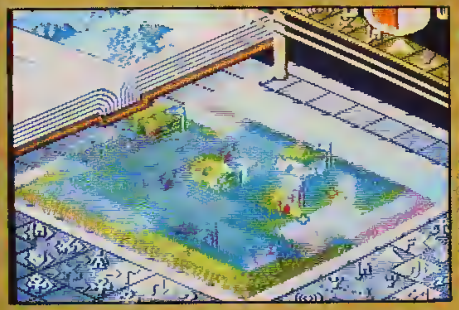
Votre premier souci est donc d'obtenir un maximum de pouvoir. Seulement voilà, ce dernier est fonction des prières de votre peuple et du nombre de vos disciples. Pour obtenir beaucoup de pouvoir, il faut donc disposer de nombreux croyants, c'est-à-dire permettre à la population de croître rapidement. Le meilleur moyen est d'aménager des surfaces planes, afin que celle-ci puisse bâtir des édifices de plus en plus grands et de plus en plus résistants (huttes, bâtisse en bois, maisons en pierre, forts et enfin châteaux forts). Si tout se passe bien, vous verrez votre pouvoir augmenter à vue d'oeil!

Ensuite commence la seconde partie du logiciel, le duel avec l'autre dieu c'est-à-dire l'adversaire. L'arme la plus utilisée est de déplacer le curseur sur sa zone (habituellement à l'autre bout de la carte) et de déclencher un cataclysme: tremblement de terre écroulant de nombreuses maisons, sables mouvants engloutissant les hommes. Plus efficace, envoyer un chevalier détruire les villages et tuer les habitants. En sacrifiant encore plus de pouvoir, il est possible de créer un raz de marée (très destructeur) ou une chaîne de volcans (rasant tout ce qui se trouve à l'écran) et, ultime possibilité, déclencher la fin du monde. Dans ce cas, un seul homme de votre peuple absorbe toute l'énergie des siens et part affronter l'adversaire dans un combat à mort. Bien entendu, toutes ces options sont également possibles de la part de votre ennemi.

D'un intérêt toujours aussi génial, Populous est en revanche moins bien réalisé que sur micro et se rapproche de la version Megadrive. Le jeu se révèle lent, les scrollings sur la carte sont hachés et le logiciel répond avec retard aux sollicitations du joypad. Autre critique, le curseur manque souvent de précision, entraînant le joueur dans des actions qu'il ne voulait pas toujours effectuer. Un bilan mitigé donc pour cette version Super Famicom qui semble avoir été quelque peu bâclé. Dommage car, Populous méritait beaucoup plus d'attentions!







Populous / Imagineer				
GRAPHISME: 61% ANIMATION: 63% SON: 64% JOUABILITÉ: 71% **INTÉRET: 93%**	Jeu en japonais			
	PQ -	SL -	DL -	
	TL -	SD -	JD -	
	DISPONIBLE SUR *Super Famicom*			

SOUS LES ARCADES

PIGSKIN (BALLY MIDWAY)
Si vous connaissez le jeu de plateau Bloodbowl, ou si M.U.D.S. de Rainbow Arts vous a enchanté, Pigskin vous ravira. C'est en effet une sorte de jeu de soule, dans lequel vous dirigez une équipe de six personnages. Votre but: marquer un but quel qu'en soit le prix. Il n'y a pas de règles, pas de temps réglementaires, pas même d'arbitre. Prenez le ballé et courez derrière la ligne ennemie! Facile? Pas vraiment. Vos adversaires vous tapent carrément dessus, tentant souvent de vous tuer, et il vous faudra éviter les trous boueux, trappes et autres obstacles. Un jeu très drôle à jouer, mais qui ne restera certainement pas longtemps sous les arcades.

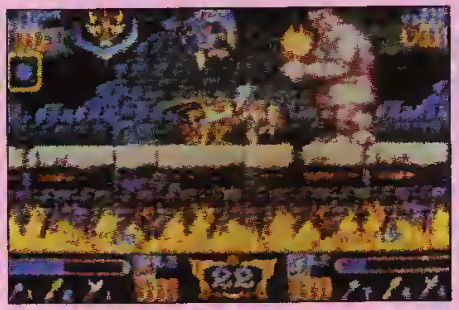
7/10

MAGIC SWORD (CAPCOM)
Cette suite de Black Tiger s'inspire volontairement de Golden Axe. Vous choisissez votre personnage parmi plusieurs (magicien, voleur, guerrier, nain, ninja, etc.) et partez, seul ou à deux, explorer un donjon qui vous réservera bien des surprises. Dans le genre "Dungeons & Dragons" en jeu d'arcade, on avait rarement fait aussi bien. Sorts divers, suivants et armes différentes changent constamment au fur et à mesure que vous progressez dans les 50 niveaux du jeu. A noter qu'il y a deux fins différentes à Magic Sword. Ce jeu sera adapté prochainement par US Gold sur nos micros.

9/10

F-15 STRIKE EAGLE (MICROPROSE GAMES)
Ça y'est, le premier simulateur de vol pour salles d'arcade arrive enfin chez nous. Nous vous en avions parlé il y a quelques mois, lorsque Microprose l'avait présenté à la presse, mais il vient seulement de sortir aux Etats-Unis, où il est passé premier en quelques semaines, doublant Pit Fighter et Race Drivin d'un seul coup! Le jeu reprend le principe et les missions du jeu de chez Microprose, avec un aspect plus "arcade" cependant, mais il est surtout très beau, avec une 3D comme on en voit rarement sous les arcades. Dément! Le prochain jeu d'arcade Microprose sera M1 Tank Platoon.

10/10



DOUBLE DRAGDN 3: THE ROSETTA STONE (TECHNOS)
Ce troisième volet dans les aventures musclées de Billy et Jimmy vous place à la recherche de la Pierre de Rosetta, connue pour ouvrir les portes d'un monde fabuleux, pour celui qui pourra battre son gardien, le diable en personne. Eh oui, Double Dragon 3 est un peu plus étrange que les deux premiers, et se déroule dans cinq pays. Vous commencez aux Etats-Unis, puis partez pour la Chine, le Japon, l'Italie et enfin l'Egypte. Double Dragon 3 est plus rapide, plus beau, propose de nouveaux coups, et emballera les fans de beat'em'up. Ce jeu sera adapté sur micros par Storm!

7/10

MAD DOG MC GREE (AMERICAN LASER GAMES)
C'est aux Etats-Unis que nous avons découvert ce jeu qui venait tout juste de sortir, et qui marque le retour du vidéo-disque sous les arcades, après les légendaires Dragon's Lair et Mach 1. Le décor est celui d'une ville du Far-West, et vous vous retrouvez, poursuivi par une bande de tueurs dans la ville. C'est donc une sorte de shoot'em'up, dans lequel il faut recharger régulièrement et tirer adroitement pour descendre un à un vos adversaires. Rien à redire au niveau de la réalisation, puisqu'il s'agit d'un véritable film. Le jeu est classique, mais on se laisse prendre par la technique.

8/10

PIT FIGHTER (ATARI)
Le tout dernier Atari connaît un succès fou sous les arcades du monde entier, alors qu'il s'agit d'un énième jeu de combat. L'originalité de Pit Fighter, en dehors du fait que l'on puisse y jouer à trois en même temps, est que tous les décors et sprites ont été digitalisés à partir de véritables lieux et personnes. Très violent, avec des adversaires très étranges, Pit Fighter est au premier abord surprenant, tant on dirait un film, avec ses mouvements d'écran fabuleux et la rapidité de l'action. Il plaira à tous ceux qui aiment les jeux de "baston", mais avec un regret tout de même... l'animation des personnages est très saccadée, ce qui est bien dommage! Une bonne idée, mais une réalisation qui peut être améliorée. Ce jeu pourrait être adapté sur micros par Domark.

7/10

RACE DRIVIN (ATARI)
Atari fait très fort en ce moment, puisqu'avec Pitfighter et Race Drivin, la compagnie possède les deux machines d'arcade rapportant le plus en ce moment. Cette suite d'Hard Drivin propose de reprendre le même circuit que l'original, ce qui n'apporte rien à nous les habitués des salles, mais permet de courir sur deux nouveaux circuits. Le premier, Autocross, est une simple course sur un circuit certes difficile à aborder, avec tournants impressionnants, mais rien d'incroyable. Le second, Super-Stunts, est un circuit de cascades déroutant par ses obstacles délirants. Tremplins asymétriques, boucle coupée, routes de montagne et boucles enchaînées vont vous en faire voir de toutes les couleurs! On peut aussi choisir parmi plusieurs voitures. Race Drivin est encore plus prenant que le premier du nom, et vaut vraiment le coup d'oeil! Ce jeu devrait être adapté sur micros par Domark.

9/10

VOUS JONGLEZ AVEC VOTRE PC ET LE DOMAINE PUBLIC
VOUS JONGLEZ AVEC VOTRE AMIGA ET LE DOMAINE PUBLIC
VOUS JONGLEZ AVEC VOTRE ATARI ST ET LE DOMAINE PUBLIC
PRESSIMAGE CHERCHE DES COLLABORATEURS A TEMPS PARTIEL SUR CHACUNE DE CES MACHINES
ECRIRE à "PRESSIMAGE DP" 19, RUE HEGESIPPE MOREAU 75018 PARIS
OU TELEPHONER AU (1) 45 22 70 32

Bombuzal

Après l'arcade pure (Final Fight, Gradius III), la simulation (Pilotwings), la réflexion (Populous), la Super Famicom dispose également d'un logiciel d'arcade-réflexion, Bombuzal. Egalement très célèbre sur micro, ce jeu garde tout son intérêt sur console. Dirigeant un petit personnage patatoïde, votre objectif est de nettoyer chaque niveau des importuns au moyen de diverses bombes. Pour cela vous vous déplacez sur un damier et devez réfléchir pour trouver le chemin vous permettant d'atteindre vos objectifs tout en gardant une porte de sortie. Car en explosant, vos bombes détruisent également les dalles (en nombre croissant en fonction de la puissance de la bombe) et il n'est pas rare de se retrouver coincé sur une partie du damier totalement détaché du reste.

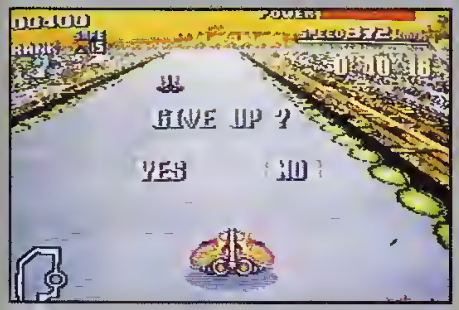
Si le jeu démarre assez doucement, la difficulté augmente sensiblement au fur et à mesure des niveaux. Les options aussi, puisque la nature du sol change, dalles friables, dalle verglacées mais également les pièges, robots, mines, téléporteurs... Pour parer à tous ces dangers, votre personnage bénéficie tout de même d'un équipement plus perfectionné via des bombes de plus en plus puissantes pour arriver jusqu'à la bombe atomique.

A noter que le jeu peut se dérouler en 2D ou en 3D et que chaque niveau est chronométré, ajoutant encore à la difficulté du jeu.

Techniquement il n'y a rien à redire sauf que cette version est similaire aux versions Amiga et ST avec un personnage de dimension plus imposante tout de même!

Bombuzal / Katobuki			
GRAPHISME: 61%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 67%	PQ -	SL -	DL -
SON: 64%	TL -	SD -	JD -
JOUABILITÉ: 73%	DISPONIBLE SUR		
INTÉRET: 84%	*Super Famicom*		

F-Zero devrait être disponible quand vous lirez ces lignes, dans les boutiques spécialisées dans l'importation parallèle. Cette course automobile devrait être le jeu phare de Nintendo, avec Pilot Wings. L'effet 3D est superbe, tout particulièrement les rotations au niveau du paysage

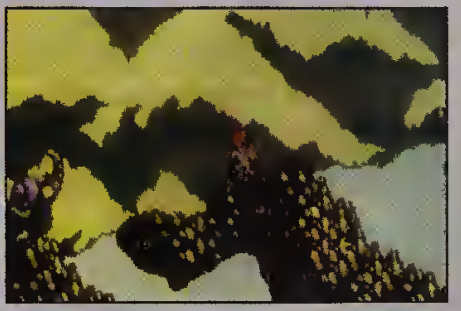


En février, nous aurons droit à **Hole In One Golf**, un jeu de golf où les effets de relief et de perspective seront particulièrement bien rendus, grâce aux possibilités graphiques de la Super-Famicom.

Le même mois, nous aurons droit à **Gdleen**, et ce sera un jeu d'aventure dans le genre de Phantasy Star 2.

Le second golf arrivera en mars, et se nomme **Master's Golf**. Très proche du précédent, il utilise un système de zoom particulièrement fin, encore plus efficace que dans Pilot Wings paraît-il.

Aree 88 est plus connu chez nous sous le nom de UN Squadron. Ce shoot'em'up de chez Capcom devrait être superbe, puisqu'il est l'oeuvre des mêmes auteurs que Final Flight. Autant dire que nous l'attendons avec impatience, même si sa date de sortie n'est pas encore annoncée.



Wenderere From Y's n'a pas non plus de date de sortie fixe pour le moment. Il s'agit en fait de Y's 3, qui sera également disponible en CD pour Coregrafx. Un jeu d'arcade/aventure comme il en manque pour le moment sur la console.

aMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAU aMIE

PACK N° 1 : 5 JEUX + 1 MANETTE + 20 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 2 : 10 JEUX + 1 MANETTE + 40 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 3 : 12 JEUX + 1 MANETTE + 50 DISQUETTES VIERGES

PERIPHERIQUES AMIGA

SOURIS
Mecanique
290 F
Opto électronique
490 F

LECTEURS EXTERNES
3"1/2
650 F
5"1/4
990 F

DISQUES DURS A 500
A 590
2.890 F
A 590 + 1 Mo
3.690 F

DISQUES DURS A 2000
GVP HC 20
3.290 F
GVP HC 42
4.490 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
512 K sans horloge
420 F
512 K avec horloge
490 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
2 Mo
1.790 F
8 Mo
4.990 F

MONITEURS
Couleur 1083 S
2.290 F
Couleur 1084 S
2.490 F

EMULATEURS
XT
2.290 F
AT
4.990 F

SAMPLER MUSIC
PERFECT SOUND 3.0
790 F
MK2
580 F

GEN LOCK
MINI GEN
1.390 F
GST GOLD SP
5.500 F

SCANNERS
CAMERON TYPE 10
2.950 F
CAMERON TYPE 6
5.890 F

DIGITALISER
DIGIVIEW GOLD
1.490 F

ATARI 520 STE
+ Pack cadeau N° 1
2.990 F

ATARI 520 STE
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 2
5.190 F

ATARI 1040 STE
+ Pack cadeau N° 2
3.990 F

ATARI 1040 STE
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 3
5.490 F

AMIGA 500
+ Pack cadeau N° 1
3.190 F

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 2
5.190 F

AMIGA 500
+ Ext. mémoire 512 K
3.490 F

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Ext. Mémoire 512 K
5.490 F

AMIGA 2000
+ Logiciel graphique
5.990 F
+ Moniteur couleur
7.490 F

AMIGA 2000
+ Ext. mémoire 2 Mo
7.490 F
+ Moniteur couleur
9.490 F

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

LES "PLUS" d'aMIE

- REMISE 2% pour paiement comptant
- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER
43.57.48.20

TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.09
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

PERIPHERIQUES ATARI

EMULATEURS
MAC Spectre GCR
3.790 F
PC SUPER CHARGEUR
2.890 F

LECTEURS EXTERNE
3"1/2
650 F
5"1/4
990 F

MONITEURS
SM 124
1.200 F
SC 1435
2.490 F

DISQUES DURS
MEGAFILE 30
3.990 F
MEGAFILE 60
6.990 F

EXTENSIONS MEMOIRE STE
+ 512 Ko 390 F
+ 1 Mo 1.190 F
+ 2 Mo 2.490 F
+ 4 Mo 2.890 F

COMMUTATEURS
MONITEUR
180 F
LECTEUR
260 F

SOURIS
Mecanique
290 F
Opto électronique
490 F

SAMPLER MUSIC
ST REPLAY 8
820 F
ST REPLAY PRO
1.230 F

IMPRIMANTES

CITIZEN
120 D
1.590 F
124 D
2.790 F

STAR
LC 20
1.890 F
LC 200
2.290 F

EPSON
LX 800
2.290 F
LQ 500
3.690 F

COMMODORE
MPS 1270
1.990 F
MPS 1550 C
2.290 F

DISQUETTES
3"1/2 DF - DD
4 F l'unité

NIPPON DÉGLINGUÉ

MEGADRIVE

E-Swat

Dans E-Swat, pour sélectionner les niveaux, pressez simultanément pendant l'écran de fin le joypad en bas et à gauche et les boutons A, B, C. Ensuite, en appuyant sur Start, vous aurez accès aux différents niveaux du jeu.

Strider

Pour obtenir trois "continue", pendant la page d'intro, pressez dans l'ordre A, C, B, C, A puis sur Start

After Burner 2

Si pendant les phases de ravitaillement, vous pressez
au niveau 3 le joypad a gauche et bouton B
au niveau 5 le joypad à droite et bouton B
au niveau 9 le bouton B
au niveau 11 le joypad à droite et bouton B
au niveau 13 le joypad à gauche et bouton B
au niveau 16 le joypad à droite et bouton B
au niveau 19 bouton B
au niveau 21 le joypad à droite et bouton B

Super Monaco GP

Voici le mot de passe pour la course 15. Si vous perdez, vous verrez la scène finale du jeu
0Q76 2ILM F200 0000
0010 H10F B324 5D76
CA89 EGC1 0000 00002
0000 00000 F200 2CAC

Arnold Palmer Golf

Pour acceder au tableau secret, commencez une nouvelle partie, choisissez un trou, et tapez 100 fois sur celui-ci sans en sortir la balle. Les mots Game Over apparaîtront à l'écran. Pressez alors le joypad vers le haut, le haut, le bas, le bas, à gauche, à droite, à gauche, à droite, puis pressez sur A. Dans ce niveau, le bouton B sert à tirer et C à larguer les bombes.

Insector X

Pour obtenir jusqu'à huit "continue", sur l'écran de "continue" il suffit de presser en diagonale et vers le haut le joypad, puis à gauche et en haut. Ensuite appuyez sur C pour augmenter d'une unité le nombre de "continue"

Golden Axe

Pour sélectionner le niveau, en arcade mode et sur le menu de choix de caractère, mettez le joypad à gauche, et pressez sur B et Start simultanément. Le chiffre 1 apparaîtra alors dans le coin gauche de l'écran. Ensuite utilisez le joypad pour sélectionner le niveau.

aMIE LE PRO.

NOUVELLE BOUTIQUE LOGICIELS

PRIX D'INAUGURATION
– 10% SUR TOUS LES LOGICIELS*
SUR PRIX INDIQUÉS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE :

AMSTRAD

COMPIL COLLECTION N2	242 F	LES JUSTICIERS 2	191 F
COMPIL ENERGY N2	220 F	LES JUSTICIERS 1	169 F
10 JEUX SPECTACULAIRES	239 F	SEGA ARCADE TURBO	207 F
LES CHEVALIERS DU CD-ROM	114 F	TNT	281 F
LES GUERRIERS NINJA	237 F	WILD OF FIRE	254 F
STARS D HOLLYWOOD	161 F	GOLDEN AXE	144 F
ONE TWOO	221 F	LOTUS ESPRIT TURBO	144 F
COMPIL CRAZYCARS	177 F	STRIDER 2	154 F
MONDE DES MERVEILLES	202 F	MYSTICAL	161 F
		SLY SPY SECRET AGENT	145 F

SIM CITY	177 F
SUPER CARS	144 F
LINE OF FIRE	154 F
MYSTICAL	156 F
ESWAT	154 F
NORTH AND SOUTH	142 F
SHADOW OF THE BEAST	154 F
SUN SQUADRON	154 F
SAGA	177 F
MOKOWE	162 F

AMIGA

B.A.T	212 F	GHEISHA	247 F
AIO TANK KILLER	351 F	M1 TANK PLATOON	234 F
GREAT COURTS 2	301 F	MEAN STREET	227 F
ADS	211 F	DRAGON LAIR 2	461 F
WOLF PACK	276 F	GALACTIC EMPIRE	264 F
PRINCE OF PERSIA	227 F	STUN RUNNER	276 F
MANIOOM	272 F	CAPTIVE	234 F
WRATH OF THE DEMON	381 F	LOTUS ESPRIT TURBO	227 F
TORTUES NINJA	251 F	INDIANAPOLIS 500	176 F
		FANG	221 F

SUPER SKWEEK	198 F	STRIDER 2	227 F
PUZNIK	227 F	RICK DANGEROUS 2	230 F
POWER MONGER	224 F	ROBOCOP 2	227 F
APPRENTICE	192 F	TOM AND THE GHOST	251 F
L ART DE LA GUERRE	272 F	LOTUS ESPRIT TURBO	227 F
TOTAL RECALL	227 F	PANG	225 F
LOOM	221 F	TOURNAMENT GOLF	238 F
LEGEND OF FAERGHAIL	251 F	STUN RUNNER	218 F
ISHIDO	217 F	ULTIMATE RIDE	225 F
NIGHT SHIFT	159 F	NINJA REMIX	211 F

ATARI

PRINCE OF PERSIA	227 F	STRIDER 2	227 F
SPEED BALL 2	227 F	DICK TRACY	225 F
TORTUES NINJA	251 F	TOTAL RECALL	227 F
POWER MONGER	225 F	GOLDEN AXE	227 F
MEAN STREET	227 F	SADS LANDS	235 F
GHEISHA	247 F	SUPER SKWEEK	198 F
ADS	271 F	LOTUS ESPRIT TURBO	227 F
PICKIN PILE	251 F	SUPER OFF ROAD	227 F
M1 TANK PLATOON	234 F	DRAGONS LAIR 2	461 F
		EXPLORA 3	254 F
		PANCA KICK BOXING	271 F
		EMPEREUR DU NIPPON 2175	371 F

JEUX POUR CONSOLES

MEGA DRIVE		SEGA 8 bits		GAME BOY	
AIR DIVER	445 F	ALEX KID IV	325 F	CHASE HQ	225 F
ALTERED BEAST	375 F	ALTERED BEAST	325 F	CHESS MASTER	245 F
BATMAN	375 F	GALAXY FORCE	325 F	COSMO GANG	139 F
BATTLE SQUADRON	385 F	GHOST BUSTERS	295 F	DAEDALIAN OPUS	195 F
BURNING FORCE	375 F	KUNG FU KID	265 F	DAYS OF THUNDER	245 F
CURSE	365 F	OPERATION WOLF	325 F	DOUBLE DRAGON	195 F
DAIMUR 2 (+ MEGA)	520 F	OUT RUN 3D	315 F	DR MARIO	245 F
DARWIN 81	365 F	POWERSTRIKE	215 F	DUCK TALES	245 F
DJ BOY	375 F	PSYCHO FOX	325 F	F1 BOY	245 F
E SWAT	375 F	RAMPAGE	255 F	FLIPULL	195 F

UNIQUE EN FRANCE **LA SOLDERIE MICRO !**
500 TITRES DE JEUX A 50 F
1 JEU GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 JEUX*
Liste des logiciels disponibles sur demande écrite
*Offres valables jusqu au 28 février 91 dans la limite des stocks disponibles
aMIE - SOLDERIE - OCCASIONS - SERVICE TECHNIQUE
13, passage du Jeu-de-Boule - 75011 PARIS - Tél. 43 38 46 40

A RETOURNER A AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
(Frais non précisés TTC. Les promotions ne sont pas cumulables)

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TEL.
MON ORDINATEUR

DESIGNATION	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*		
POSTE 50 F/TRANSPORTEUR 90 F par colis/C.R. 70 F	TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE SIGNATURE

SCOR - GEN 2-91 - RC 86 B 2526

VOUS SOUHAITERIEZ ASSISTER A LA REMISE DES 4 D'OR FNAC / GENERATION 4 DES MEILLEURES REALISATIONS...

400 lecteurs de Génération 4 (accompagnés d'une personne responsable s'ils sont mineurs) ou clients FNAC seront invités à cette soirée après tirage au sort parmi l'ensemble des bulletins reçus.

fnac

GEN4

PROGRAMME DE LA SOIREE

18h00 : Projection des jeux nominés
19h00 : Avant-première du film surprise
20h50 : Dîner-détente
21h50 : Remise des 4 d'Or Fnac / Gen4
23h00 : Fin de la soirée

GRAND REX
1 Boulevard
Poissonnière
75002 PARIS

Le 7 mars 1991
à 18 heures

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... Code Postal : .....
Téléphone : ..... Age : .....

Oui, oh oui, je souhaite être invité à la soirée FNAC / GENERATION 4 le 7 mars 1991 à 18h.

PARTIE RESERVEE AUX PARENTS OU TUTEURS

Recopier de manière manuscrite le texte ci-contre en indiquant le nom du responsable légal et, si ce n'est pas la même personne, le nom de la personne responsable accompagnatrice, et sa signature.
Je soussigné, ... , père, mère ou tuteur (1) de .....,
autorise celui-ci, celle-ci (1) à se rendre à la soirée des 4 d'Or en compagnie de moi-même ou de la personne majeure suivante (1): .....

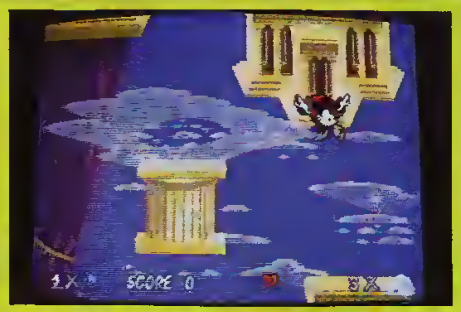
(1) Ne recopier que les mentions utiles...

ATTENTION!

Les frais occasionnés par les trajets conduisant à cette manifestation restent intégralement à votre charge.
L'invitation est valable pour la soirée seule.

Les personnes gagnantes tirées au sort parmi l'ensemble des envois seront avisées personnellement par courrier

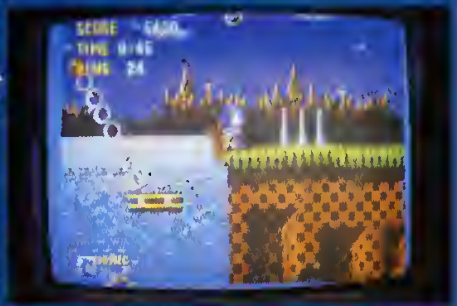
D'autres places sont à gagner!
3615 GEN4



FANTASIA

Développé dans les bureaux d'Infogrames à Lyon pour Sega, fantasia s'annonce assez fantastique! Tres arcade, ce second logiciel de la saga Disney met en scène Mickey dans un de ses plus célebres rôles, l'apprenti sorcier. Tout au long des quatre mondes (comportant chacun des sous-mondes) aux scrollings verticaux représentant l'eau, la terre, l'air et le feu, l'objectif du joueur est d'aider Mickey à récuperer assez de notes de musique pour acceder au niveau suivant. Bien évidemment, les choses ne sont pas si simples et de nombreux ennemis peuplent les niveaux. Pour les neutraliser, une seule solution, utiliser les sorts. De puissance minimale au début, ils seront de plus en plus efficaces pour peu que vous ramassiez les livres de magie. Pour accéder aux différentes parties composant les quatre mondes du jeu, Mickey doit retrouver des petites fées détentrices de clés. Chacune d'entre elles autorisant l'acces à l'un des sous-niveaux. Sur le plan de la réalisation, fantasia est particulièrement soigné avec un reel effort porte sur l'animation des personnages, notamment celle de Mickey. Bien que de nombreux éléments n'étaient pas encore implementés dans la version présentée, fantasia s annonce excellent. Une seule inconnue demeure, la date de sortie du logiciel (entierement liée au bon vouloir de Sega).

SONIC THE HEDGEHOG

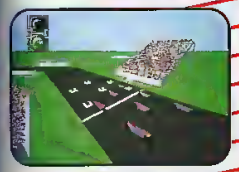


SEGA
Mars
MEGADRIVE

TEAM SUZUKI

TEAM SUZUKI

Photos prises sur la version Atari ST



Approuvé par
Suzuki Grand Prix Team.

- Simulation 3-D ultra-rapide.
- Cantrâle moto incrayablement réaliste.
- Plusieurs points de vue passibles.
- Reprise de l'action et retransmission télévisée
- Taute la saison du Grand Prix.

Disponible sur
AMIGA ET
ATARI ST/STE

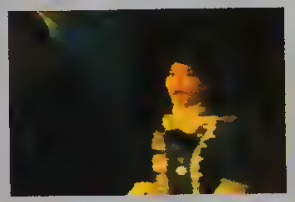
ONLY GREMLIN CAN DO THIS

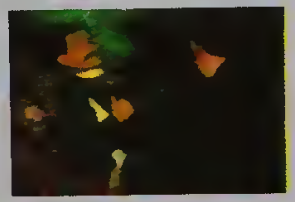
GREMLIN

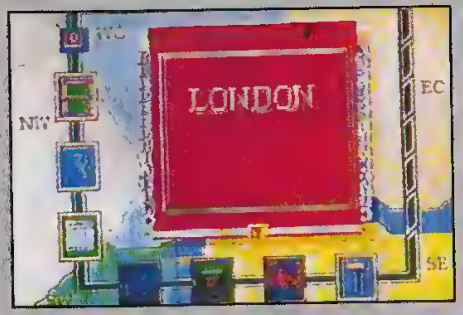
GREMLIN S.F.M.I., B.P.3., ZAC DE MOUSQUETTE 06740, CHATEAU NEUF DE GRASSE FRANCE Téléphone (1) 42 39 06 75

Sherlock Holmes Consulting Detective est une aventure policière en CD-Rom pour Coregrafx, qui se distingue des autres productions du genre par son côté technique. En effet, 95 scènes vidéo ont été digitalisées, et animent certains passages des trois enquêtes qui vous sont proposées. Le jeu en lui-même reste une classique et passionnante enquête policière, mais les scènes vidéo sont tellement bien faites que Sherlock Holmes va faire un malheur!

PC Kid 2 ne devrait plus tarder, il est encore plus drôle que le premier. Vous dirigez toujours ce petit homme préhistorique dont la seule forme de défense est de donner des coups de tête à ses ennemis, mais le tout se déroule à travers des tableaux plus beaux, avec plus d'ennemis différents et des superarmes encore plus nombreuses et délirantes. PC Kid 2 devrait sortir en mars.







SODIPENG PC ENGINE

CORE GRAFX + 1 JEU
1290 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU
3990 Frs*

PC ENGINE GT + 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
2990 Frs*

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR
SODIPENG

L'HISTOIRE SANS FIN II

un nouveau chapitre

Le récit de *L'Histoire sans fin*, sorti en 1984, n'est pas un film comme les autres par bien des aspects: tout d'abord, c'est une réalisation entièrement (ouest) allemande, et il n'est pas si courant de voir une production venue d'outre-Rhin connaître un tel succès, aussi bien auprès de la critique que du public (plus de cent millions de dollars de recettes dans le monde entier!). Ensuite et surtout, fort rares sont les films contemporains qui abordent le genre féerique; on se souvient du superbe mais décevant *Legend* de Ridley Scott qui sonnait un peu creux, du fabuleux *Dark crystal* et du plus moyen *Labyrinth*, tous deux réalisés par le regretté Jim Henson (vous savez, le père de Kermit), et c'est tout!
Le livre de Michael Ende (Kolossal Finess) à l'origine du scénario connut un succès immense en RFA (un million et demi d'exemplaires vendus, sans compter les 600000 exemplaires pirates lus par les étudiants et autres intellos qui trouvaient plus "smart" de lire une copie hollandaise brochée qu'un livre pour enfants..), tant chez les plus jeunes qu'auprès de leurs aînés. La diversité du lectorat préfigurait l'impact planétaire de l'adaptation cinématographique: le mélange de merveilleux et de "philosophie" permit à tous de se plonger dans le monde à part de *L'histoire sans fin*, qui réunissait tous les ingrédients des contes classiques. Un royaume imaginaire, une belle histoire, des créatures extraordinaires, un héros en herbe et une morale très loin du ras-des-pâquerettes auquel nous ont habitués les productions gnan-gnan "made in USA", tel était le décor du premier chapitre.
Vous n'avez certainement pas oublié l'excellent Bastien Balthazar Bux, jeune garçon à qui la vie semble refuser de sourire et qui se réfugie dans la lecture, aidé en cela par un vieux libraire excentrique un tantinet étrange. L'évasion grâce à la magie des mots, voilà un sujet qui n'est plus tout neuf, mais on ne change pas une équipe qui gagne! Toujours est-il que l'ami Bastien se trouve plongé dans une contrée fabuleuse dont l'accès lui a été rendu possible par l'intermédiaire d'un grimoire magique intitulé, O surprise, "Die unendliche Geschichte" (les lecteurs auront traduit d'eux-même). Les compagnons qui l'aideront à accomplir sa périlleuse mission sont restés gravés dans les mémoires: le

Mange-Pierres, gigantesque être minéral qui cache un coeur d'or derrière un aspect on ne peut plus imposant, et Falkor, dragon pelucheux et fataliste aux grands yeux intelligents, étaient les clous d'un spectacle servi par d'étonnants effets spéciaux. Après de multiples péripéties, tout est rentré dans l'ordre et Bastien a regagné son monde, ouf!
Mais comme son titre l'indique, l'histoire ne pouvait pas s'arrêter là (NDLR: les rédacteurs sont fatigués ..)! Une suite et une reprise par les Américains étaient prévisibles en raison de son succès

commercial. Ce *Nouveau chapitre* sort le 13 février sur les écrans des salles obscures. Le héros a changé, ce que certains regretteront peut-être, mais les producteurs ont sans doute jugé préférable de "rajeunir les cadres", l'acteur du premier devant friser la vingtaine d'années. Il a laissé la place à Jonathan Brandis, 13 ans, un véritable enfant de la balle qui débuta sa déjà longue carrière à l'âge de deux ans dans des spots publicitaires! Les amateurs éclairés l'auront certainement remarqué dans des soap-operas insoutenables comme l'infâme *Madame est servie*. Kenny Morrison, qui incarne Atreyu, est d'ailleurs lui aussi passé par cette série décidément incontournable. Pour les kids (et Frank, qui décollera peut-être à cette occasion ses posters jaunis de Vanessa Paradis) qui ne manqueront pas de tomber amoureux de la Petite Impératrice, sachez qu'elle est interprétée par Alexandra Johnes, qui se tourne vers le cinéma après quatre ans passés comme modèle. Un mot sur quelqu'un que vous ne pourrez pas reconnaître: l'acteur blotti à l'intérieur de l'oiseau Nimbly, le Munichois et non moins Bavarois Martin Umbach, découvert par le réalisateur.
Il faut maintenant lever le voile sur ce dernier qui prouve que l'on peut s'appeler George Miller, être cinéaste, australien, et ne pas avoir tourné *Mad Max* ! Il est très connu (mais si) sur le continent des Aborigènes, et compte notamment à son actif *L'homme de la rivière d'argent* avec Kirk Douglas. Ancien comptable, il troque ses manches de lustrine pour la casquette de "director" dans les années soixante. Il a été enthousiasmé par *L'histoire sans fin*, tout comme le producteur allemand Dieter Geissler, qui

peut s'ennorgueillir d'avoir produit le plus grand succès de l'histoire du cinéma européen. Il était donc normal qu'il ait envie de récidiver! La fiche technique est on ne peut plus alléchante, vous en conviendrez: Georgio Moroder (qui reçut un Oscar pour l'envoûtante musique de *Midnight Express*) est l'auteur de la chanson du générique. Le décorateur Bob Laing a lui aussi été "oscarisé" pour son travail remarquable dans *Ghandi* . Quant aux effets spéciaux visuels, ils ont été supervisés par Derek Meddings, celui qui réalisa la maquette de Gotham City, la Batmobile et le crash de la Batwing pour *Batman*. L'Italien Guiseppe Tortora est l'animatronicien (à vos souhaits) en chef; digne élève de Carlo Rambaldi, il a travaillé sur de "petits films" comme

Conan ou *Greystoke* et est le papa du nouveau Falkor, encore plus vivant malgré ses deux tonnes, ses douze mètres de long et ses trois kilomètres de câbles! L'Anglais Colin Arthur, spécialiste du maquillage d'effets spéciaux, a habillé les créatures de Tortora, d'où leurs surnoms respectifs de "Mr bones" et "Mr skin". Un coup de chapeau enfin à Albert Whitlock, pionnier de la peinture sur verre, qui a apporté sa patte de génie à plus de 500 films en soixante ans de carrière. Et j'en oublie!

Je ne vous dévoilerai pas le scénario écrit par Karin Howard, sachez seulement que Bastien devra déjouer la sombre machination tramée par la sorcière Xayide (Clarissa Burt) et ses impressionnants sbires au look rappelant *Le magicien d'Oz*. Il faudra à notre héros rassembler tout son courage pour parvenir à sauver le Pays de l'Imagination du désastre, préparez vos mouchoirs!

Eugène TENIA

Les photos sont Copyright 1990 Warner Bros.

AU GRAND REX

DU 29/01 au 5/05 LE GRAND EVENEMENT
CINEMA de la saison 199

OUVERT AU PUBLIC TARIF : 40 Francs
Avant-premières

Mardi 29/01
à 20 Heures
FENÊTRE SUR PACIFIQUE
réalisé par John SCHLESINGER

Mercredi 30/01
à 20 Heures
MILLER'S CROSSING
réalisé par joël COEN

LE GRAND REX EN V.O.
Jamais nous n'avons fait autant de cinéma !

Jeudi 31/01
à 20 Heures
GREEN CARD
réalisé par Peter WEIR

Vendredi 01/02
à 20 Heures
AWAKENING
réalisé par Penny MARSHALL

Samedi 02/02
à 20 Heures
KINDERGARTEN COP
réalisé par Ivan REITMAN
à 22 Heures
YOUNG GUNS N° 2
Réalisé par GEOFF

Lundi 04/02
à 20 Heures
ALICE
réalisé par Woody ALLE
à 22 Heures
MISERY
Réalisé par Rob REINER

Dimanche 03/02
à 14 Heures
OPERATION CORNED BEE
réalisé par Jean-Marie POIR
à 16 Heures
HISTOIRE SANS FIN N° 2
Réalisé par GEORGE MILLER

Mardi 05/02 à 20 Heures
HIGHLANDER II "LE RETOUR"
réalisé par Russel MULCAHY, en présence de Christophe Lambert

36 15 REX

1, Bd Poissonnière 75002 Paris (M° Bonne Nouvelle), Info-Jeux: 36 15 RE

MiG-29
FULCRUM

L'Union
avion
Maintenant, Domark vous procure des sensations fortes en vous permettant de piloter le formidable MiG-29 Fulcrum sur votre ordinateur.

Démontrez vos compétences dans une série de missions exténuantes basées sur des scénarios réels.

MiG-29 Fulcrum – le summum de l'aviation de combat.

SEULE LA SIMULATION MiG-29 FULCRUM OFFRE :

- Modèle aérien pleine force
- Commandes ergonomiques
- Instruments et avionique réels
- Modélisation précise des forces élevées de la pesanteur sur le pilote, c'est-à-dire étourdissements simulés
- Systèmes de combat "commandés par des experts"
- Missions uniques avec des scénarios du monde réel

DOMARK

Programme par Simis
Logiciel, instructions, graphismes, emballage ©1990 Domark Ltd. Photos d'écran sur Amiga, Atari ST, IBM PC.
Publié par [illegible] Software [illegible], 51-57 Lacy [illegible] 5 1PR.
Tel: +44 (0) 1-780 9224. Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" et 5,25
Photo du MiG 29 avec la permission de John Lake/Osprey Publishing ©1990

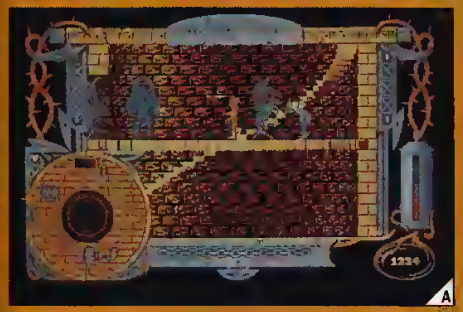
"Le simulateur de vol le plus réaliste pour l'ordinateur individuel"

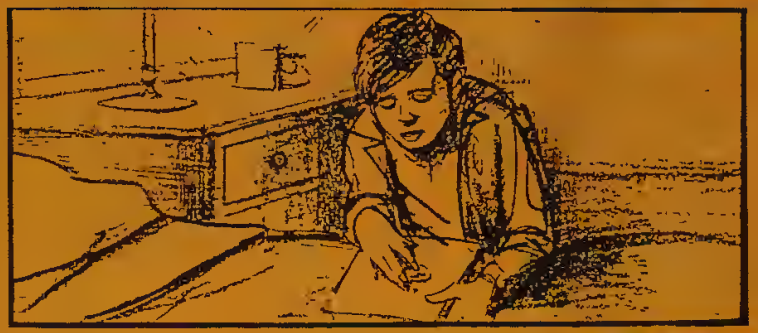
L'HISTOIRE SANS FIN 2: le jeu

Aussi surprenant que cela puisse paraître, c'est la compagnie Linel qui possède les droits du film, et qui devrait adapter plusieurs jeux, le premier étant un jeu d'arcade multiniveau. Linel, qui est plus connu pour annoncer des jeux que pour en sortir, espère pouvoir définitivement lancer la compagnie avec ce produit. Vu le succès du film en Allemagne, où deux millions et demi de personnes se sont précipitées dans les salles pour le voir, cela semble bien parti.

Tout commence par un écran noir, et l'appel au secours par la princesse de Bastien. Vient ensuite la présentation du jeu, avec la page d'ouverture du livre, et la musique désormais familière de Giorgio Moroder.
Le principe de présentation des jeux est simple mais efficace. Les pages du livre se tournent, vous révélant l'histoire peu à peu. Des images assez belles viennent illustrer le tout. Par moment, au lieu de tourner une page, l'écran zoome sur l'image, qui s'anime, et vous voilà au beau milieu d'un jeu d'action. Avouez que c'est bien pensé!
La première épreuve est un jeu de plateau dans lequel vous dirigez Bastien sur une cité lacustre. Votre but est de trouver la sortie de la ville, tout en évitant les nombreux monstres qui vous poursuivent. Vous n'avez aucune arme, mais en attirant les monstres au bord d'un gouffre et en sautant de l'autre côté, les êtres, un peu idiots, tomberont...
Lors de la seconde épreuve, vous avez retrouvé le dragon du premier film, et vous le chevauchez dans un canyon impressionnant. Rapidement, vous rattrapez un dragon ennemi, que vous allez devoir arrêter. Pour ce faire, il vous faudra le pousser contre les bords du canyon, jusqu'à ce qu'il meure... Voici une tâche qui est loin d'être facile, d'autant plus que le temps est compté!
La troisième épreuve est la sauvegarde d'Atreyu, emprisonné en haut d'une tour. Vous devez escalader les murs du donjon, en utilisant les échelles et les passerelles, mais il vous faudra éviter les ennemis et les pierres que vous lancent les gardes.

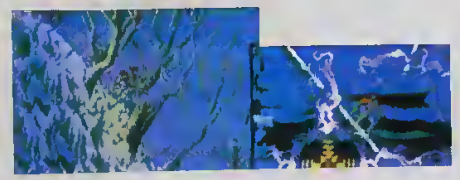
Une fois Atreyu délivré commence la quatrième épreuve, qui vous permet de descendre dans la tour. Là, un superbe scrolling rotatif (comme dans Nebulus) vous permet de rejoindre le bas de la tour pour vous échapper, mais il faudra à chaque étage combattre les monstres à l'aide d'un spray! La cinquième épreuve vous permet de prendre les commandes d'Atreyu, qui doit avec son cheval larguer un monstre qui le suit de très près. Evitez les rochers, les branches d'arbres et les obstacles qui vous retarderaient en vous faisant tomber. Une dernière épreuve vous attend, mais afin de vous laisser la surprise, nous ne vous en dirons rien.
Le jeu est assez bien réalisé, avec de bonnes idées et des musiques originales d'excellente qualité. A chaque fois que vous perdez à un jeu, le royaume de Phantasia se fait peu à peu engloutir par le chaos.
Si l'histoire est sans fin, le jeu n'est par contre pas sans Game Over, tant il semble un peu complexe, mais la jouabilité n'était pas réglée sur la version que nous avons reçue. Le jeu devrait sortir en mars, alors que le film sort le 16 février!





STRIDER SUR SUPERGRAFX

La conversion du célèbre jeu d'arcade de Capcom ne devrait plus tarder sur Supergrafx, et occupe plus de 8 megas, ce qui est véritablement impressionnant!



LE GUIDE DU MAIRE!

Maxis vient d'editer aux Etats-Unis un livre nommé **The Sim-City Planning Commission Handbook**, expliquant comment développer une ville dans ce jeu, en se basant sur des données réelles. Pas de traduction française annoncée à ce jour.

VOUS EN VOULIEZ, EN VOILÀ!

Merit Software editera prochainement **Penthouse Jigsaw**, une série de puzzles ayant comme illustrations des photos digitalisées à partir du celèbre magazine Penthouse. A noter que le jeu existera en deux versions: l'une soft, l'autre hard!

ON N'Y CROIT PAS

Une rumeur circule actuellement selon laquelle Nintendo aurait en prévision une version portable de la Super-Famicom. C'est tellement invraisemblable que nous n'y croyons pas du tout. Hein, Mr. Nintendo? C'est des blagues, hein?

LE Q-SOUND ARRIVE SOUS LES ARCADES

Parmi les rumeurs qui circulent sur le CD-Rom potentiel (hum! hum!) de la Super-Famicom, certains insistent sur le fait qu'elle serait équipée du Q-Sound, système de reproduction sonore permettant de faire croire à l'auditeur que le son vient de n'importe où autour de lui. Cet effet sonore 3D pourra bientôt être decouvert dans **Street Fighter 2**, le prochain jeu d'arcade de chez Capcom.

LE SHARP 21G-SF1

Sharp Japon vient d'annoncer la sortie de ce modele de téléviseur des plus étranges, mais qui révèle une surprise incroyable aux fans de jeux. Vendu moins de 1000$ (6250 francs), ce téléviseur possède une Super-Famicom intégrée dans le haut du téléviseur.

PHANTASY STAR 4

Alors que nous vous présentons une première photo de Phantasy Star 3 dans notre Special C.E.S. nous apprenons que Phantasy Star 4 est déjà en production, et qu'il s'agira d'un des premiers jeux CD-Rom pour la machine. A ce propos, voici un rough de ce que pourrait être le CD-Rom de la Megadrive, et quelques détails supplémentaires. Le prix devrait être de 250$, soit moins de 2000 francs. La console devrait avoir une capacité memoire de 256 Kbytes, afin d'empêcher les arrêts durant le chargement d'un jeu.

LEURS YEUX SE RENCONTRÈRENT ET LE COUP DE FOUDRE FUT INSTANTANÉ!

MAIS CHIP EST-IL CAPABLE D'ENTRER DANS LE CLUB DE MELINDA?

CHIP'S CHALLENGE

Chip est amoureux, mais s'il veut capturer le coeur de Melinda, la merveille intellectuelle, un gros defi l'attend.

LEVEL
TIME!
CHIPS LEFT:

Entre Chip et son entrée dans le Club des Bit Busters fondé par Melinda, il y a 144 niveaux de puzzles et d'action.

Une fois membre du Club, il devra gagner le coeur de Melinda et ensemble, ils seront encore plus performants.

- 144 niveaux passionnants.
- Des tonnes de pièges et d'ennemis.
- Un fabuleux test d'agilité mentale.
- Un exercice épuisant de dextérité.
- 100% prenant!

© 1989 EPYX Inc. Tous droits réservés. EPYX est une marque déposée. No. 1195270. E.P.M.L. BP 64 Tour C.I.T. - 3 rue de l'Arrivée - 75749 PARIS Cedex 15. Tel. (1) 47 35 06 75 - Fax (1) 40 47 08 52.

Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu seulement et non pas les graphiques d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence entre les divers formats et qui sont sujets aux spécifications des ordinateurs.

U.S. GOLD

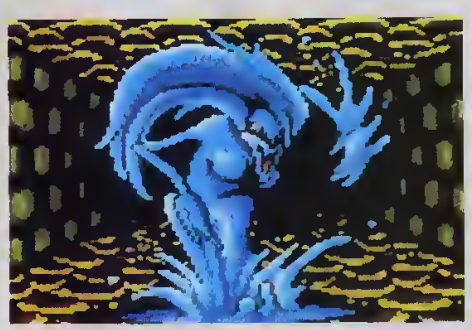
DISPONIBLE SUR ST, STE, AMIGA, AMSTRAD Disc et Cassette

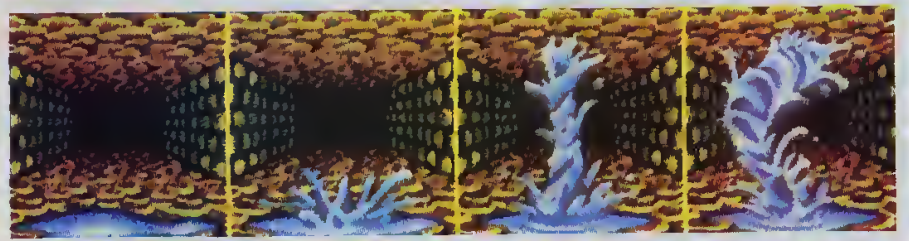
LE TERA AUX ÉTATS-UNIS!

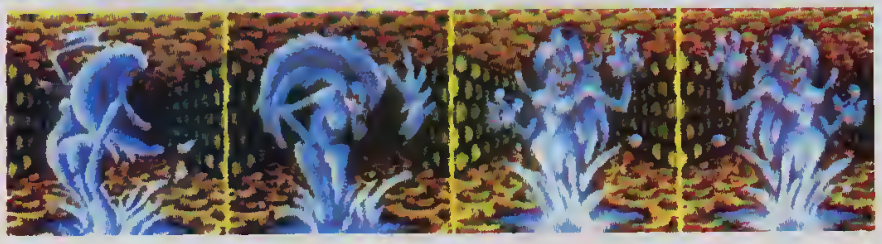
Nous vous l'annoncions dans notre précédent numéro, Sega et IBM ont créer un PC/AT comprenant également une console Megadrive L'ordinateur, nommé Tera, coûtera dans les 750$ (5000 francs) et devrait être commercialisé en début d'année aux États-Unis C'est un 286 tournant à 12 MHz, avec 512 Kbytes de mémoire et un disque dur de 20 à 40 mégas Trois modèles seront disponibles aux États Unis d'ici l'été, dont un intégrant le CD Rom de la Megadrive Sega pourrait bien lancer le Tera également en Europe, mais rien n'a été confirmé pour l'heure

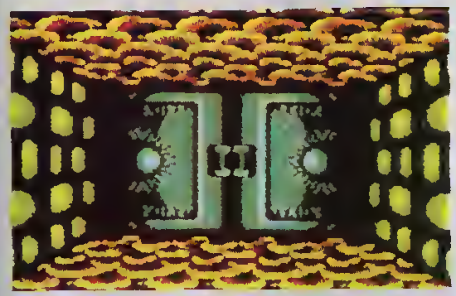
PRÉPAREZ-VOUS POUR SHINING DARKNESS

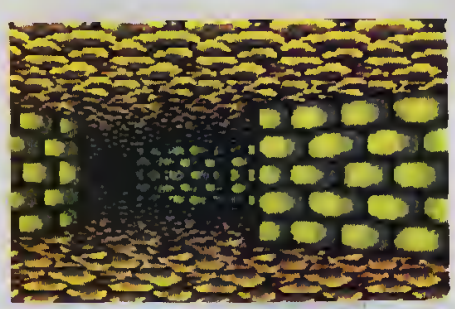
Ce jeu pour Megadrive est un jeu de rôle dans le genre de Dungeon Master, avec des graphismes splendides, des animations sublimes et 8 mégas de décors aussi bien extérieurs qu'intérieurs

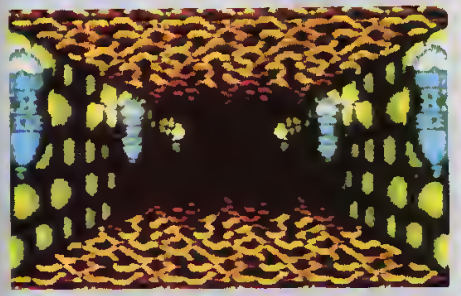






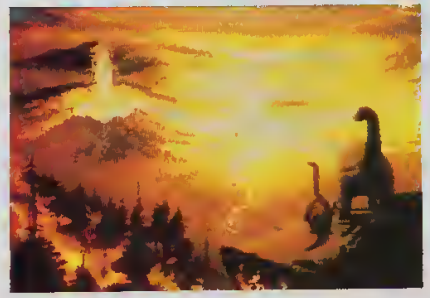






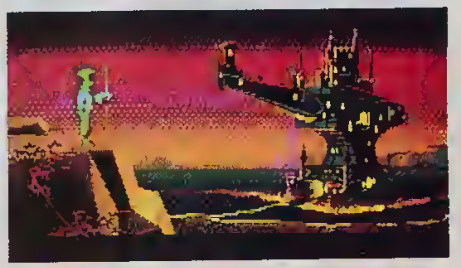
DE L'ÉDUCATIF CD SUR COREGRAFX

Magical Dinosaur Tour est l'un des premiers éducatifs sur CoreGrafx à sortir en anglais, et sur CD Ce produit magnifique présente toutes les races de dinosaures, au cours d'animations fabuleuses à partir d'images digitalisees, accompagnées de bruitages audio incroyables Voilà le genre de produit qui donne envie de s'instruire Magical Dinosaur Tour devrait sortir très bientôt en France



LOOM EN CD-ROM SUR COREGRAFX

Lucasfilm Games vient d'annoncer la sortie prochaine de son jeu phare de l'année dernière, Loom, sur CD-Rom. Le jeu d'aventure, qui utilise un système musical comme interface entre le joueur et le personnage, devrait particulièrement bénéficier d'un tel apport musical



HEROQUEST: LE RETOUR

Attention, ce jeu n'a rien à voir avec le jeu de chez Sierra sorti il y a un an sous le nom Hero's Quest, et rebaptisé depuis Quest For Glory. Cet HeroQuest là est signé Gremlin, et n'est autre que l'adaptation micro du célèbre jeu de plateau de Games Workshop, que les amateurs de jeux de rôle connaissent bien. Dans ce jeu, vous devez explorer un château et en ressortir avec le maximum de richesses, mais surtout vivant, ce qui n'est pas toujours évident, étant donné le nombre important de monstres se baladant sur le lieu.

Avec quatre personnages différents jouables, plus de 10 quêtes différentes, des parties sauvegardables et une jouabilité assez bonne. HeroQuest devrait, selon Gremlin, être un des jeux marquants de ce printemps, le jeu devant sortir pour Pâques.

TRICKY KICK SUR PC ENGINE

Ce jeu de réflexion devrait arriver très prochainement en France. Il est assez beau, simple à comprendre et particulièrement prenant. Test complet dans notre prochain numéro.

CONCOURS BUDOKAN

Vous vous souvenez certainement de ce concours international qui avait commencé il y a maintenant bien longtemps. Eh bien nous avons le plaisir de vous annoncer que le vainqueur français est **David Nacass**, qui habite Paris. Mais ce dernier a également réussi à pulvériser les meilleurs joueurs des autres pays, ce qui fait de lui le grand vainqueur du tournoi. C'est donc lui qui partira bientôt, avec une personne de son choix, au Japon! Bravo David!

CONCOURS KICK OFF 2

Vous avez été un nombre hallucinant à envoyer vos meilleurs buts. Après plusieurs nuits d'examen attentif et de débats, voici les gagnants des 3 concours Kick Off 2 des numéros 27, 28 et 29.

Laurent David, qui habite Le Havre, gagne 1000 francs grâce à un but superbe où il évite le gardien au cours d'un retourné des plus étonnants!

Stéphane Marovics de Metz gagne également 1000 francs. Son but est totalement fou, puisqu'il est marqué avec un effet incroyable à partir de la ligne de but, entre le poteau de corner et le but.

Enfin, c'est **Franck Francisco** qui gagne les 5000 francs, grâce à un but arrivant après de nombreuses passes très bien ajustées, témoignant d'une maîtrise de soi des meilleures, et achevé par un tir canon de l'intérieur. Bravo à lui!

Commodore & NEYRIAL 2 ORDINATEURS PERSONNELS

organisent le 1er concours

KICK OFF 2

à dimension régionale

1ER PRIX : 1 AMIGA 500 STARTER KIT

- du 2ème au 4ème : 3 consoles SEGA Mégadrive
- du 5ème au 8ème : 4 consoles GAMEBOY
- du 9ème au 16ème : 8 bons d'achats de 200 Frs
- du 17ème au 32ème : 16 boîtes de 10 disquettes

ATTENTION, maximum 128 joueurs seront retenus, par ordre d'inscription pour un droit forfaitaire de 25 FRS

(Droit d'entrée des personnes accompagnantes : 10 Frs) / Lieu : Salle des expositions du Carrefour EUROPE à CHAMALIERES (63400)

SAMEDI 23 FEVRIER de 9h à 18h - remise des prix à 18h30

Inscriptions auprés de
Christophe *à NEYRIAL 2*
BP 305, 63008 Clermont-Fd
Tel : 73.93.94.38

Inscription par correspondance :

NOM :

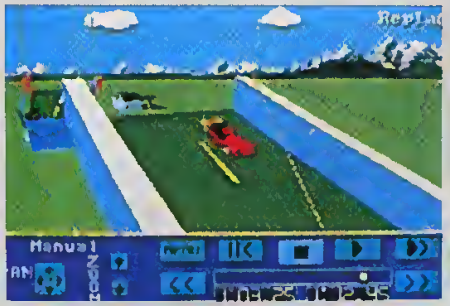
N° de téléphone :

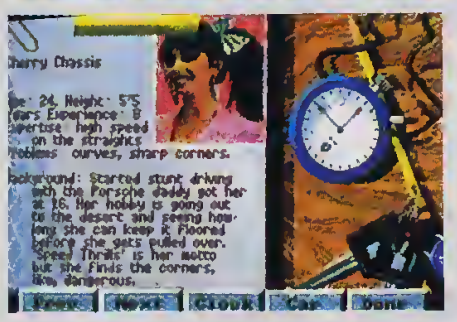
je joints obligatoirement à mon inscription 1 chèque de 25 Frs

AVEC LA PARTICIPATION DE Nintendo SEGA®

TOUJOURS DE LA CULBUTE

Broderbund commercialisera très prochainement **Stunts**, un jeu de course automobile où les cascades se succèdent à un rythme fou. Une 3D efficace et impressionnante vous accompagne au cours de 14 circuits différents!





DOUBLE DRAGON: LE FILM

Comme nos collègues étrangers, nous avons longtemps cru que cette rumeur qui courait, selon laquelle un film Double Dragon sortirait en 91, était totalement infondée. Pourtant, nous sommes aujourd'hui en mesure de vous assurer que la première adaptation cinématographique d'un jeu vidéo devrait bientôt débuter, avec Jean-Claude Van Damme comme acteur principal! A quand Dustin Hoffman dans le rôle de Pac-Man!

DU NOUVEAU CHEZ SSG!

La compagnie, spécialisée dans le wargame, éditera bientôt sur PC et Amiga **Warlords**, un jeu de stratégie pour un à huit joueurs, se déroulant dans un univers médiéval. Test complet le mois prochain!

MILLENNIUM DONNE DANS LA PROHIBITION

Moonshine Racers, que nous vous présenterons dans notre prochain numéro, est le nouveau jeu des auteurs de Continental Circus et Chase HQ. C'est à nouveau une course automobile qu'ils proposent, puisque vous jouez le rôle d'un trafiquant d'alcool devant effectuer des livraisons avant de vous faire attraper par le sherif du coin. Ça a l'air très sympa, reste à juger de la réalisation et de la jouabilité.

GIGADRIVE=MEGADRIVE 2?

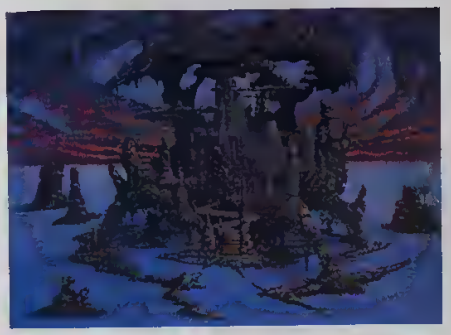
Sega aurait dans ses cartons une seconde version de la Megadrive, à peine plus chère que la première, mais qui proposerait des capacités graphiques bien meilleures. Il semble que cette seconde Megadrive serait uniquement là pour contrecarrer la Super Famicom de Nintendo.

AD LIB: DU NOUVEAU AUX ÉTATS-UNIS

Les pauvres possesseurs de PS/2 modèles 50, 60 ou 80 n'avaient pas à ce jour la possibilité d'utiliser la carte Ad Lib. Un nouveau modèle de carte, spécialement prévu pour ces modèles, vient d'être commercialisé aux States. Reste à savoir quand ce sera chez nous!

KING'S QUEST V: LES PLANCHES ORIGINALES

Vous avez été très nombreux à nous demander comment avaient été réalisés les graphismes VGA de **King's Quest V**. C'est assez simple. Les tableaux sont des digitalisations retravaillées de peintures à l'huile, dont nous vous montrons ici même quatre originaux. Pour les personnages, ils ne sont qu'en 16 couleurs, mais certaines animations (particulièrement pour la fin) ont été faites à partir d'acteurs filmés!



POWERMONGER: LES DATA-DISK

Voilà une surprise que nous cachaient les programmeurs du jeu, et autant dire que cela va créer une véritable révolution. Les Data-Disks changeront non seulement le graphisme, mais aussi le scénario du jeu! Le premier Data-Disk devrait être la Première Guerre mondiale. La carte du jeu sera celle de l'Europe, il y aura des tranchees, des barbelés, des mitrailleuses, des tanks, des biplans, etc. Incroyable, non? Le jeu est tellement bien programmé que tout est modulable, et ça, c'est une grande nouvelle! La sortie des premiers Data-Disks devrait se faire en février. Un éditeur de scénario devrait également suivre..

LE RETOUR DE LA CHAISE KONIX

Si vous ne le saviez pas, Konix a définitivement coulé, et c'est Innelec qui a repris le département "joystick", laissant tomber définitivement ce qui aura causé la perte de la compagnie, soit la console Konix, qui ne sortira donc jamais. Cependant, les concepteurs de la fabuleuse chaise qui bougeait selon vos mouvements ont déclaré le mois dernier qu'ils convertiraient certainement cette chaise afin qu'elle fonctionne avec d'autres consoles! La société, nommée Design 6, en dira plus prochainement, tout comme Innelec.

ENCORE DE LA PROMO POUR LA LYNX

Atari vient d'instaurer aux États Unis un système de location de Lynx dans les aéroports, sur certaines lignes, qui permet de louer une Lynx et des jeux au départ de votre vol, et de les remettre à

ACCOLADE CONTINUE SUR NEC...

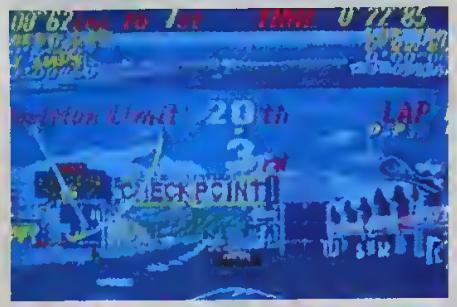
Après Jack Nicklaus Turbo Golf (voir Spécial C E S), Accolade vient d'annoncer que Gunboat, simulateur de mission en barque de combat au Viêt-nam sortira dans l'année sur Coregrafx!

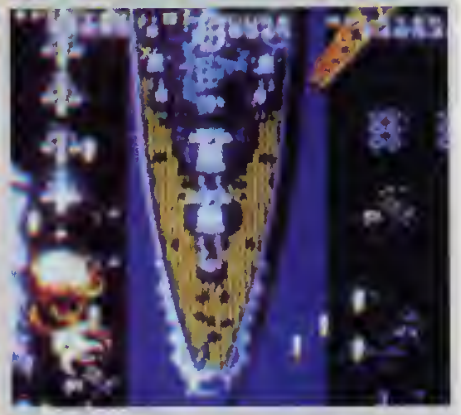
LES PREMIERES COMPILS MÉGADRIVE

Sega sortirait prochainement des cartouches comprenant plusieurs vieux titres connus. La première cartouche pourrait contenir Hang-On, Shinobi, Zaxxon et un autre hit d'arcade!

PLEINS DE HITS À VENIR SUR MEGADRIVE

Voici quelques-uns des jeux à venir dans l'année sur Megadrive: Pac-Mania, Rolling Thunder, Midnight Resistance, Ultima 6, Winning Run, Line Of fire, Thunder Force 4, Super Bubble Bobble, Ninja Warriors, Final Fight, 1941, Vindicators, Turbo Outrun, Galaxy Force, Willow, Toobin, Cadash, Aliens, Altered Beast 2, Moonwalker 2, Forgotten Worlds CD-Rom, Super Monaco Grand-Prix CD Rom, Dragon's Lair CD-Rom





ILS SONT FOUS CES JAPONAIS!

Le jour de la sortie de la Super-Famicom au Japon, les Japonais faisaient la queue devant les magasins afin d'avoir la console tant attendue. Résultats des courses: 300000 consoles vendues dans la première heure, de quoi faire réfléchir ceux qui pensent que le marché européen est dynamique.

LA NEO-GEO QUITTE LE JAPON

La vente au public de la Neo-Geo vient d'être suspendue au Japon, la console ayant été un échec au niveau du public (quelle surprise!). Par contre, étant très appréciée dans les salles d'arcade, elle continuera à se développer, 30 jeux étant en ce moment en cours de réalisation. En France, la console continue d'être en vente au public.

SUPERCARS 2 ROULE...

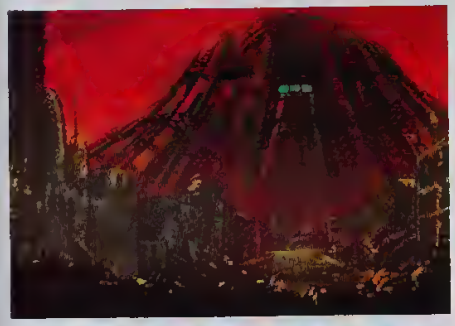
En dehors de **Switchblade 2** (voir previews) et de **HeroQuest** (voir dans cette même rubrique), le gros projet de Gremlin pour ce début d'année n'est autre que **Supercars 2**, qui devrait être plus original et plus jouable que le premier. On vous en reparle dans notre prochain numéro!

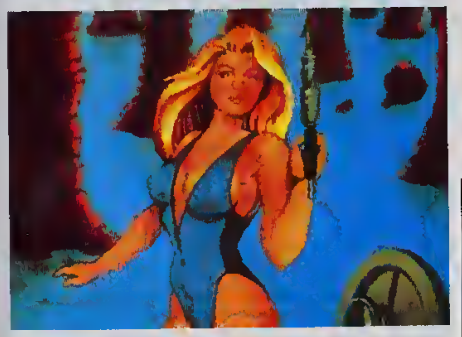
DES LYNX DANS LE GOLFE

C'est avec une immense joie que Stéphane a appris qu'Atari avait envoyé des Lynx pour les centres de loisir des soldats américains se trouvant dans le Golfe. S'il s'y retrouve, il tentera certainement d'aller leur rendre visite afin de battre les records de Surf sur California Games. Evidemment, n'allez pas croire qu'il s'agit d'une opération publicitaire!

SPACE QUEST IV ET SPACE QUEST XII

Possesseurs de PC, vous serez heureux d'apprendre que la saga de Roger Wilco continuera bientôt, en 256 couleurs cette fois-ci, et avec des scrollings! Désirant rentrer sur Xenon, sa planète natale, Roger est poursuivi par la police des Suites, qui le projette par erreur dans Space Quest XII. Là, Roger découvre que sa planète a été détruite par Vohaul, son ennemi de toujours. Il va donc devoir revenir dans le passé pour sauver à nouveau la galaxie. Les graphismes sont splendides, l'histoire toujours aussi loufoque, et la musique est à nouveau signée de Bob Siebenberg, plus connu comme membre de Supertramp!





LE RETOUR DES TORTUES

A ce qu'il paraît, il y a vraiment des gens qui aiment les Tortues Ninjas. Nous, on a juste tendance à détester, mais ce n'est pas une raison pour vous cacher que la Twentieth Century Fox a dans ses plannings un film nommé Teenage Mutant Ninja Turtles 2, et qui n'est autre que la suite de celui qui cartonne aujourd'hui sur nos écrans. On devrait donc encore bouffer des tortues à tout va l'année prochaine.

MIGHTY BOMBJACK: LE RETOUR

Cette suite de Bombjack, bien connue des possesseurs de consoles NES arrive sur Amiga et ST, par l'intermédiaire d'Elite, qui commercialisera ce jeu fin janvier. Il s'agit toujours d'un jeu de tableau dans lequel Bombjack, héros a la Superman, doit ramasser les bombes de chaque niveau pour passer au suivant, tout en évitant les très nombreuses bestioles qui passent de tous les côtés.

LE RETOUR DE LA GUERRE DES ÉTOILES

Lucasfilm Games éditera prochainement, avec le soutien de JVC, un jeu **Star Wars** sur NES. Le plus intéressant est que le jeu pourrait également sortir sur Super-Famicom, un peu plus tard bien sûr! Comme une trilogie de jeux est prévue sur console, voilà qui nous promet de belles années à venir... D'autant plus que le tournage de la première trilogie (les épisodes 1, 2 et 3) devrait commencer d'ici deux ans, le premier film devant sortir aux Etats-Unis pour l'été 97.

ABONNEZ-VOUS À GÉNÉRATION 4

MICROMANIA

TOP 15
Tous ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	GOLDEN AXE Virgin (ST Amiga Amstrad)	4
2		
3	CELICA GT RALLY Gremlin (ST Amiga Amstrad)	NEW
4		
5	NAVY SEALS Ocean (ST Amiga Amstrad)	9
6		
7	SECRET AGENT Ocean (ST Amiga, Amstrad)	NEW
8		
9	PANG Ocean (ST Amiga Amstrad)	13
10		
11	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis (ST Amst) Beast 2 (Ams)	15
12		
13	LINE OF FIRE US Gold (ST Amiga Amstrad)	3
14		
15	E-SWAT US Gold (ST Amiga Amstrad)	7

TOP 5
DES COMPILATIONS

1	LES STARS DE HOLLYWOOD Ocean (Amstrad ST Amiga)
2	
3	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Amstrad ST Amiga)
4	
5	SEGA ARCADE TURBO US Gold (Amstrad ST Amiga)

Vente par correspondance
92.94.36.00
MINITEL : 3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS
NOUVEAU
MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34.65.32.91
MICROMANIA LA DEFENSE
RER La Défense
Tél. 47.73.53.23
MICROMANIA LES HALLES
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Métro Georges V - RER Etoile
Tél. 42.56.04.13

C.E.S. DE LAS VEGAS

Comme chaque année, le C.E.S. d'hiver se tenait à Las Vegas, piègeant près de 80000 personnes dans les casinos de la ville. Par rapport au C.E.S. de Chicago, dont nous vous avions parlé l'été dernier, celui-ci était bien différent, les consoles ayant encore gagné un peu en quelques mois, et tout particulièrement la Genesis, Megadrive américaine, qui marche très fort là-bas. Cependant, Nintendo demeure LE leader incontestable du marché actuel.

LES NEWS MICRO

Les nouveaux jeux n'étaient pas nombreux, mais fort heureusement, de gros titres étaient présentés.

BRODERBUND

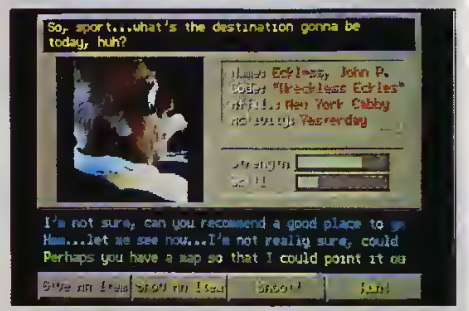
C'est **Ancient Art Of War In The Skies** qui est la réelle nouveauté du salon. Cette version aérienne du wargame très célèbre de Broderbund sera disponible cette année sur PC.

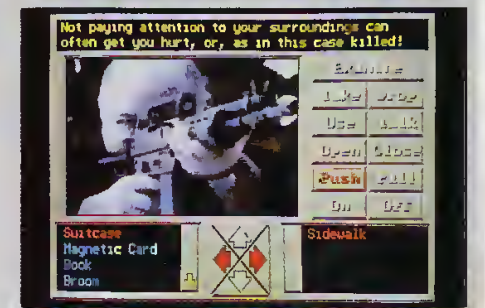
SPECTRUM HOLOBYTE

Incroyable et surprenant! Voilà ce que pensait tous ceux qui ont découvert comme nous **Falcon 3** sur PC, qui sortira aux Etats-Unis en avril, et un peu plus tard en Europe. Des présentations des missions avec scènes digitalisées, des animations en 3D très fluides, avec des objets complexes, un relief plausible et des possibilités multiples devraient faire de Falcon 3 LE simulateur de vol de l'année 91. Nous vous le présenterons de manière plus détaillée prochainement.
Plus tard dans l'année, nous pourrons jouer avec **Avenger A-10**, simulateur de vol de l'avion antitank. Aussi démentque Falcon 3, ce simulateur peut être connecté avec ce dernier, afin que deux joueurs puissent se compléter.

ACCOLADE

Les nouveautés micros n'étaient pas nombreuses, Accolade ayant désormais plus de jeux Genesis en production.
Jack Nicklaus Presents The Great Courses Of The U.S. Open est un scenery-disk qui offre trois parcours parmi les plus connus: Pebble Beach Golf Links, Oakmont Country Club et Baltusrol Golf Club. Ces nouveaux parcours seront disponibles fin janvier sur PC et Amiga.





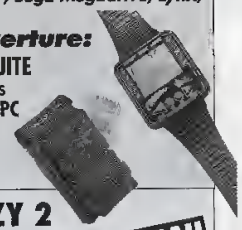
Spécial Anniversaire !!!

Des milliers de jeux à des prix déments sur Amstrad, ST, PC et Amiga dans les magasins !..

DES PRIX DEMENTS... DES PRIX DEMENTS ...			
KING COMMANDER	ST et AMIGA	~~299 F~~	199 F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F

Le 14 février MICROMANIA ouvre un nouveau magasin au coeur du Centre Commercial VELIZY 2
Plus de 6000 jeux sur Gameboy, Sega Megadrive, Lynx, Amstrad, Atari ST, PC, Amiga !!!
Cadeau Spécial ouverture:
- Une montre jeux video GRATUITE pour tout achat de 250 F de logiciels à Velizy 2 sur Amstrad, ST, Amiga, PC
- ou une pochette Gameboy pour 300 F d'achat sur Gameboy

Offre valable jusqu'au 30 mars 91



MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91 et 39 46 89 88
NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps, Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

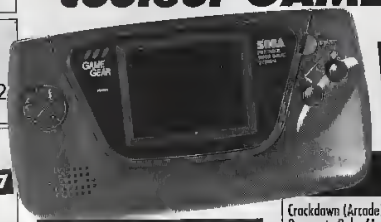
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél 42 56 04 13
OUVERT 7 JOURS/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous sol
75008 Paris
Métro Havre Caumartin
Tél. 42 82 58 36

PRINTEMPS NATION
2125, cours de Vincennes
4ème étage
75020 Paris
Métro et RER Nation
Tél. 43 71 12 41

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez tester la nouvelle console portable couleur GAMEGEAR



1490F
plus 1 jeu gratuit au choix

TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Course Auto)	295F
G Loc (Afterburner 2)	295F
Wonderboy (Plateforme)	295F
Columns (Reflexion)	295F
Warehouse Man (Arcade)	295F
Dragon Crystal (Reflexion)	295F

Autres Titres à venir

Crackdown (Arcade)	395F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Penga (Labyrinthe)	295F
Pro Baseball (Sim)	295F
Psycho World	395F
Rainbow Island (Plateforme)	395F
Shongan (Arcade)	395F
Sokoban (Reflexion)	395F
US Mahjong	295F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 • Livraison garantie par Colissimo

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

GEN 16 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

NOM
ADRESSE
Code postal Tél
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature

COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 MICROMANIA

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F pour frais de remboursement) N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 AMSTRAD 6128 SEGA PC 1512 ATARI ST AMIGA NEC LYNX GAMEBOY MEGADRIVE GX 4000

SHADOW DANCER, STRIDER, THUNDERFORCE 3 ...
Des méga Hits pour votre console !

Spécial Anniversaire MICROMANIA

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

PRIX SPECIAL
1 790 F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

DEMENT

Altered Beast (jeu d'arcade)

After burner 2 (Arcade)	369F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Relexion)	369F
Dynamite Duke (Arcode)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Ghostbusters (Action)	369F
Golf (Sim)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Hell Fire (Arcade)	449F
J Buster Boxing (Sim)	449F
J. Madden Football (Foot Amer)	449F
New Zealand Story (Plateforme)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Super Basketball (Sim)	369F
Super Volleyball (Sim)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Zeny Golf (Arcade)	449F

TITRES A VENIR	
Beanball Benny	449F
Bimini Run	449F
Curse	449F
Dando	449F
Gain Ground	369F
Hellraiser	449F
Joe Montana Football	449F
Ka Ge Ki	449F
Land Buster	449F
Macross	449F
Stormlord	449F
Twin Hawk	369F
Wonderboy 3	369F
Wrestle War	449F

TOP 20 MEGADRIVE	
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	369F
Strider (Arcade)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Mickey Mouse (Plateforme)	399F
Super Monaco GP (Course F1)	369F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
E Swat (Arcade)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Strategie)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
World Cup Italia 9D (Foot)	299F
Rambo 3 (Action)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F

NOUVEAU	
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPT. CARTOUCHE JAPONAISE	175F

Cartouches en provenance directe du Japon
• *Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises* • *Notice en langue étrangère*

Arrow Flash	449F
Bahamood	449F
Battle Golfer	449F
Cobra Commando	449F
Crackdown	449F
Darius 2	449F
Devil Hunter Yoko	449F
FZ Axis	449F
Gares	449F
Jenov	449F
Junkuchean	449F
Knight Alesta	449F
Midnight Resistance	449F
Monster Lair	449F
Rainbow Island	449F
Super Air Wolf	449F

La LYNX, la première console de jeux portable avec écran couleur

La console LYNX 1250 F
+ 4 jeux (Surf Bmx, Skateboard, Footbag)

NOUVEAUTES		TOP LYNX	
Shangai	275F	Zarlord Mercenary	275F
Rampage	275F	Blue Lightening	275F
Rygar	275F	Chip Challenge	275F
Road Blasters	275F	Electrocop (Arcade)	275F
Paperboy	275F	Gates of Zendocon	275F
Miss Pac Man	275F	Gauntlet (Arcade)	275F
Xenophobe	275F	Slime World	275F
Robo Sqwash	275F	Klax (Reflexion)	275F

Venez tester ** la nouvelle console portable TURBO GT 2450F et profitez de la baisse de prix sur les logiciels NEC 299 F

Les Nouveautés *	
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Bomber Man	299F
Zipang	299F
Afterburner 2	299F
Batman	299F
Formation Soccer	299F
Ninja Spirit	299F
Opération Wolf	299F
F 1 Circus	299F
Super Volleyball	299F
Rlax	299F
Final Blaster	299F
Devil Crush	299F
W-Bing	299F
Wondar Momo	299F
Rabio Lepus Special	299F
Gomola Speed	299F
Super Star Soldier	299F
Die Hard	299F
Pra Tennis Tour	299F
Battle Ace	299F
Puzznic	299F
Blodia	299F

Les Hits *			
Hinja Warrior	299F	Heavy Unit	299F
Chase HQ	299F	Son Son 2	299F
Shinobi	299F	Ordyne	299F
New Zealand Story	299F	PC Kid	299F
Rastan Saga	299F	Psycho Chaser	299F
Mister Heli	299F	Image Fighter	299F
Vigilante	299F	Bloody Wolf	299F
F1 Triple Battle	299F	Download	299F
World Court Tennis	299F	Hyperload Runner	299F
Hell Explorer	299F	Galaga 88	299F
Cyber Core	299F	Ram Rom Stadium	299F
Strange Zone	299F		

* Attention, stocks limites ** Dans les Magasins MICROMANIA

La GAMEBOY une qualité de jeu incomparable !!

LA CONSOLE + TETRIS
590 F
+ les ecouteurs stereo
+ le câble video link permettant de relier 2 Gameboy

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

Nouveautés à venir	
eetle juice (Arcade)	245F
hessmaster (Echecs)	245F
urtis Stronges Golf	245F
ays of Thunder (Auto)	245F
ragon's Lair (Action)	245F
host'n Gobblins (Arcad)	245F
1 Spirit (Auto)	245F
lunt for Red October	245F
ordan VS Bird (Basket)	245F
id Nikki (Action)	245F
inja Boy (Art Martial)	245F
lechanoids (Arcade)	245F
lickey Mause 2 (Plat.)	245F
lonster Truck (T. T. 4X4)	245F
acman (Arcade)	245F
Type (Arcade)	245F
occer Mania (Football)	245F
uper Chinese Land (Plat)	195F
win Bee (Arcade)	245F

TOP 15 GAMEBOY	
Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2 (Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mut. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vamp Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Skate or Die (Skate)	245F
Gargoyle's Quest (Plat.	245F
F1 Race (Course Auto)	245F

PROMOTION SPECIALE ANNIVERSAIRE 145 F	
After Burst (Action)	145F
Asmik World (Plateforme)	145F
Cadellac (Reflexion)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Funny Field (Reflexion)	145F
Palamedes (Réflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Penguin Wars (Arcade)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Puzzle Road/Daed. Opus	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoïds (Arcade)	145F

lley Way (Casse Brique)	175F	F 1 Boy (Course Auto)	245F	Pipe Dream (Reflexion)	195F
mazing Penguin (Arcade)	245F	Final Fantasy (Aventure)	245F	Pitman (Plateforme)	195F
lien Heankyo (Plateforme)	175F	Flipull (Ident Plotting)	195F	Pocket Stadium	245F
seball (Sim Baseball)	195F	Fortress of Fear (Action)	245F	Popeye (Labyrinthe)	195F
seball Kids(Sim Baseball)	175F	Godzilla (Plateforme)	245F	Power Racer (Reflexion)	245F
attle Ping Pong (Sim.)	245F	Go Go Tank (Arcade)	245F	Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
attle Bull (Arcade)	245F	Golf (Simul golf)	195F	Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
each Volley (Sim volley)	245F	Hyperload Runner (Plateforme)	195F	Puzznik (Reflexion)	245F
odia (Reflexion)	195F	Klax (Reflexion)	245F	QBillion (Reflexion)	195F
oxing (Sim. Boxe)	195F	Kumo Boy (Arcade)	245F	Qix (Réflexion)	175F
ubble Ghost (Plateforme)	245F	Lock'n Chase (Type Pacman)	195F	Quarth (Arcade/Reflexion)	195F
ugs Bunny (Plateforme)	195F	Lunar Lander(Arcade Espace)	245F	Revenge of the Gator (Flipper)	245F
uran Fighter (Arcade)	195F	Master Karateka (Action/Cbt)	195F	Road Star (Action)	245F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F	Mercenary Force (Aventure)	245F	Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
osmo Tank (Arcade)	175F	Mickey Mouse (Plateforme)	195F	Side Pocket (Billard)	245F
Dextérity (Reflexion)	195F	Mr Chin's Gourmet Paradise	245F	Snoopy (Arcade)	175F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F	Motocross Maniacs (Moto)	195F	Soccerboy (Sim Football)	195F
ragon Tale (Rélexion)	245F	Nemesis (Shoot'em up)	195F	Sokoban/ Boxxle (Reflexion)	195F
uck Tales (Plateforme)	245F	Northstar Ken (Kung Fu)	245F	Solar Striker (Shoot'em up)	175F
		Othello(Reflexion)	195F	Space Invaders (Shoot em up)	195F
		Paperboy (Arcade)	245F	Space Warrior (Tableau)	195F
		Penguin Boy (Réflexion)	245F	Super Marioland (Platforme)	195F
		Penguin Land (Plateforme)	195F	Tasmania Story (Plateforme)	195F
				Tennis (Sim. tennis)	175F
				Volley Fire (Arcade)	195F
				World Bowling (Sim bowling)	195F

Toutes les des4riptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199F ou GRATUITE pour 400F d'achat

LES HITS SUR GAMEBOY

Robocop (Arcade) — The Gremlins 2 (Arcade) — Chase HQ (Course Auto)
Contra (Style Gr Beret) — Double Dragon (Arcade) — Turtle Ninja (Arcade)
Batman (Plateforme) — Balloon Kid (Plateforme) — Spiderman (Arcade)
Ghostbusters 2 (Arcade) — Castle Vania(Action) — Boulder Dash(Arcade)
Skate or Die (Skateboard) — Gargoyle's Quest (Plateforme) — F1 Race (Course Auto)

Le 2ème catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !! Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ...

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

BOITIER NEXOFT 199 F
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stereo et le câble de liaison

SACOCHE GAMEBOY 199 F
En tissu plastifie, pour porter a la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stereo et le câble de liaison.

GAMELIGHT 145 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy

ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc.

SACOCHE DYHA 275 F
En tissu plastifie pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F
+Out Run
+Thunderblade
+Forgotten Worlds
+Strider
+Last Duel

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 metre Haies lancer du marteau saut a la perche barres assymetriques bobsleigh, plongeon de haut volplki de vitesse ...

PC GOLD HIT 2 299F
+ E Motion+Indiana Jones Action
+Moonwalker+Heavy Metal

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKMEN 299F
Texte à l'écran et manuel en français

TOP 10 PC COMPATIBLES

OPERATION STEALTH	299F
MURDER	249F
NIGHTBREED (Avent)	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ...LA MENACE	299F
ITALY 90	249F
INFESTATION	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
MIDWINTER	349F
SILENT SERVICE 2	349F
STORMOVIK	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

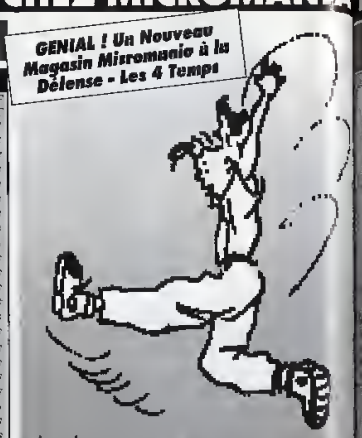
BARD'S TALE 3	299F
BETRAYAL	349F
COVERT ACTION	399F
CRIME WAVE	299F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
IT CAME FROM DESERT	349F
KING QUEST V	399F
LEGEND OF B BOULDER	299F
LEMMINGS	249F
MEAN STREETS	299F
NARC	299F
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	349F
PANG	299F
SINEARTH	299F
SLIDERS	249F
SPACE QUEST IV	399F
UMS 2	349F
VAXINE	249F
Z-OUT	249F

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul	289 F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLESTORM	269F
CAPTIVE	299F
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3 0	349F
IMPERIUM	299F
LA BANDE A PICSOU	249F
LE CRIME NE PAIE PAS	299F
LORDS OF THE RINGS	349F
MASTERBLAZER	249F
MIG FULCRUM	399F
MONKEY ISLAND	299F
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTBREED JEU ROLE	299F
NIGHT SHIFT	299F
OPERATION HARRIER	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SECRET WEAPONS	349F
STUN RUNNER	299F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	299F
SWAP	249F
TEEN AGE MUTANT TURTL	299F

NANETTE KONIX	195F
NANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 5'1/4 DF DD	49F

BATTLE CHESS 2	299F		
BLADE WARRIOR	249F		
BUDOKAN	249F		
COI OSSUS CHESS X	249F	INTERPHASE 3D	249F
DE LUXE PAINT 2 FRANC	985F	LEGEND OF FAERGHAIL	299F
F19 STEALTH FIGHTER	385F	LHX ATTACK CHOPER	399F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F	M1 TANK PLATOON	399F
INDY 500	249F	MONTY PYTHON	249F
PANZA KICK BOXING	289F		
RA	249F		
TV SPORT BASKETBALL	349F		
ULTIMA VI	299F		
WONDERLAND	349F		



GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00

AMIGA

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F
+ Shinobi + Double Dragon 2 + Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
+ Batman The Movie + Indiana Jones Action + Robocopp + Ghostbuster 2

LES CHEVALIERS 249F
+ Black Tiger + Dynasty Wars + Strider + Ghouls'n Ghosts

SEGA ARCADE TURBO 199F
+ Turbo Out Run + Crackdown + Super Wonderboy + Thunderblade

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 metres haies, lancer du marteau, saut a la perche, barres assymetriques, bobsleigh, plongeon de haut val, ski de vitesse ...

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story + Rainbow Island + Super Wonderboy + Bubble Bobble

LES JUSTICIERS N°2 249F
+ Ghostbusters 2 + Cabal + Operation Thunderbolt

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action + The Strider + Forgotten Worlds + Vigilante

EDITION N°1 ~~249F~~ 179F
+ Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ 199F
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKMEN 299F
Texte à l'écran et manuel en francais

TOP 20 AMIGA

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
AWESOME	349F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
SECRET AGENT	249F
SHADOW WARRIORS	249F
GOLDEN AXE	249F
OPERATION STEALTH + COMPACT DISC	299F
GOLD OF THE AZTECS	249F
PLOTTING	249F
NIGHT BREED (ACTION)	249F
F29 RETALIATOR	249F
LOST PATROL	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
CADAVER	249F
NITRO	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
INDY 500	249F
N 1 TANK PLATOON	299F
VOODOO NIGHTMARE	249F

1 an de garantie sur tous les logiciels

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
E - SWAT	249F
EPIC	249F
LEGEND OF BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
NIGHTBREED (ROLE)	249F
NIGHT BREED(AVENT)	249F
OBITUS	349F
PANG	249F
POWERMONGER	299F
PUZZNIK	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HO 2)	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

Art de la Guerre	299F	LE CRIME NE PAIE PAS	299F
Advanced Destroyer simul	289F	MASTER BLAZER	249F
ALCATRAZ	249F	METAL MASTERS	349F
ALPHA WAVES MENTAL	259F	MIG FULCRUM	349F
AMAZING SPIDERMAN	269F	MONKEY ISLANDS	249F
AMNIOS	199F	MURDERS IN SPACE	249F
AQUAVENTURA	349F	MUDS	249F
ARMOURGEDDON	249F	MYSTICAL	249F
BAD LANDS	249F	NIGHT SHIFT	349F
BARBARIAN 2 (PSYGN)	249F	OPERATION HARRIER	249F
BATTLE STORM	269F	SAINT DRAGON	249F
BETRAYAL	299F	SIMULCRA	249F
CARTHAGE	249F	SPEEDBALL 2	249F
CHAOS STRIKES BACK	249F	SPINDIZZY 2	249F
COUGAR FORCE	269F	STUN RUNNER	249F
CUTIPOO	249F	SWAP	249F
EMPIRE(COCKTEL)	299F	SWIV	249F
FLIGHT OF INTRUDER	299F	NINJA TURTLES	249F
GEISHA	279F	ULTIMA V	399F
HARD DRIVIN' 2	249F	UMS 2	299F
JUDGE DREDD	199F	WOLF PACK	299F
KILLING CLOUD	249F	Z OUT	249F

ENSEMBLE DU CATALOGUE

688 ATTACK SUB	249F	MIDWINTER	39F
APPRENTICE	249F	MONTY PYTHON	199F
BATTLE OF BRITAIN	299F	PANZA KICK BOXING	289F
BUDOKAN	249F	POLICE QUEST 2	349F
CAPTIVE	249F	POPULOUS	249F
CHUCK YEAGER 2 0	249F	PRINCE OF PERSIA	249F
DE LUXE PAINT 3(FR)	749F	RA	249F
EXPLORA 3	299F	RICK DANGEROUS 2	249F
FINAL BATTLE	249F	SLIDERS	249F
FIRE AND FORGET 2	269F	SNOWSTRIKE	249F
IMPERIUM	249F	SPELLBOUND	199F
INT SOCCER CHALL	249F	SUPER OFF ROAD RACER	249F
ITALY 90 (LES CHAMP)	199F	SUPREMACY	299F
IVANHOE	249F	THE IMMORTAL	249F
KICK OFF 2	249F	TURRICAN	249F
KILLING GAME SHOW	249F	UN SQUADRON	249F
MAGIC FLY	249F	WINGS	299F
MAUPITI ISLAND	269F		

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX	ST et Amiga	~~249F~~ 179F
WHEELS OF FIRE	ST et Amiga	~~299F~~ 199F
EDITION N°1	ST et Amiga	~~249F~~ 179F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE

LES CHEVALIERS 249F
STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER NOUVEAU

SEGA ARCADE TURBO 199F
TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ THUNDERBLADE

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Forgotten Worlds
+ Vigilante

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

WHEELS OF FIRE ~~299F~~ 199F
+ Chase HQ
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin
+ Powerdrift

LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

EPYX SPORTIND GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 m haie, lancer de marteau, saut a la perche barres assymetriques, bobsleigh, plongeon de haut val, ski de vitesse

LES GUERRIERS NINJA 275F
NOUVEAU SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ Super Wonderboy
+ (Dynamite Dux, Bubble Babble)

LES JUSTICIERS 249F
+ Dragon Ninja
+ Robocop
+ Ramba 3

EDITION SPECIALE 299F
INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKMEN
Texte à l'écran et manuel en français

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BETRAYAL	299F
BILLY THE KID	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CRIME WAVE	249F
DICK TRACY	249F
EPIC	249F
E SWAT	249F
GOLDEN AXE	249F
ROLLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
LEMMINGS	249F
LINE OF FIRE	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
NARC	249F
NAVY SEALS	249F
PANG	249F
POWERMONGER	299F
PUZZNIC	249F
ROBOCOP 2	249F
SCI (CHASE HO 2)	249F
SLIDERS	249F
STRIDER 2	249F
TEAM SUZUKI	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES

Art de la Guerre	299F
Advanced Destroyer simul	289F
AMAZING SPIDERMAN	269F
APPRENTICE	249F
ARMOUR-GEDDON	249F
BAD LANDS	249F
BATTLESTORM	269F
CARTHAGE	249F
COUGAR FORCE	269F
CUTIPOO	249F
Disc	249F
FLIGHT OF INTRUDER	299F
GEISHA	279F
HARD DRIVIN'2	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LA BANDE A PICSOU	249F
LE CRIME NE PAIE PAS	299F
LOST PATROL	249F
MASTER BLAZER	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
MIG FULCRUM	349F
MONKEY ISLANDS	249F
MUDS	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTBREED (JEU / ROLE)	249F
NIGHTSHIFT	249F
NINJA TURTLES	249F
OBITUS	349F
OPERATION HARRIER	249F
SAINT DRAGON	249F
SIMULCRA	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

SPEEDALL 2	249F
STUNKUNNER	249F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SWAP	249F
SWIV	249F
UMS 2	299F
WOLF PACK	299F
Z-OUT	249F

TOP 20 ATARI ST/STE

LOTUS TURBO ESPRIT	249F
SHADOW OF BEAST	249F
SECRET AGENT	199F
SHADOW WARRIORS	199F
GOLD OF THE AZTECS	249F
NIGHT BREED (AVENT)	249F
NIGHT BREED ACTION	249F
PLOTTING	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
TURRICAN	249F
VOODOO NIGHT MARE	249F
OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC	299F
F29 RETALIATOR	249F
NITRO	249F
CADAVER	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
FIRE AND FORGET 2	269F
N 1 TANK PLATOON	299F
THE IMMORTAL	249F
BATTLE MASTER	249F

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

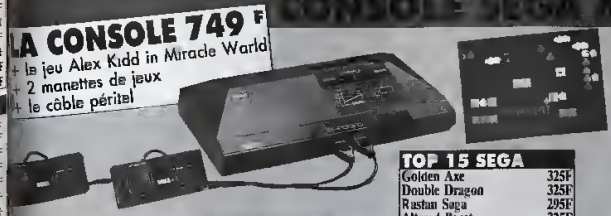
ANARCHY	199F	LEISURE SUIT LARRY 3	399F
BACK TO THE FUTURE 2	249F	MAGICIAN	199F
BATTLE OF BRITAIN	299F	MAGIC FLY	249F
BSS JANE SEYMOUR	249F	MAUPITI ISLAND	289F
CAPTIVE	249F	MIDNIGHT RESISTANCE	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F	MIDWINTER	279F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599F	MONTY PYTHON	199F
DUNGEON MASTER+CHAOS	299F	PANZA KICK BOXING	289F
EXPLORA 3	299F	RA	249F
FINAL BATTLE	249F	RICK DANGEROUS 2	249F
IMPERIUM	249F	SNOWSTRIKE	199F
INTERNAT 3 D TENNIS	249F	SPELLBOUND	199F
INT SOCCER CHALL.	249F	SUPREMACY	299F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	199F	UN SQUADRON	249F
IVANHOE	199F	VENUS	199F
KICK OFF 2	249F		

OFFRES SPECIALES MICROMANIA

NINJA REMIX	ST et Amiga	~~249F~~ 179F
WHEELS OF FIRE	ST et Amiga	~~299F~~ 199F
EDITION N°1	ST et Amiga	~~249F~~ 179F

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

LA CONSOLE 749 F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux
+ le câble péritel



Console Sega + le pist.	1049F
Pistolet Sega	269F
Control Stick Sega	139F
Rapid Fire Sega	109F
Manette Speed King	145F
Lunettes 3D	309F
Manette Quick Joy	199F
Adaptateur Master System/Megadrive	329F
Control Pad Sega	99F

NOUVEAUTES

Aerial Assault	325F
Battle Squadron	325F
Double Hawk	285F
Gauntlet	325F
Impossible Mission II	325F
Indiana Jones (Action)	325F
Paperboy	325F
Parlour Games	295F
RC Grand Prix	325F
Ultima IV	325F

TOP 15 SEGA

Golden Axe	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Altered Beast	325F
Wonderboy M.L	295F
Fire and Forget 2	325F
Chase HQ	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Operation Wolf	325F
After Burner	325F
Shinobi	325F
Spell Caster	325F
Tennis Ace	325F
Cloud Master	295F

Alex Kidd in Shinobi World	325F	Golfa Mania	295F
Alien Syndrome	295F	Golvellius	325F
Alex Kid Lost Star	295F	Great Basketball	285F
Alex Kid H T V.	255F	Lord on the Sworld	325F
Aleste Powerstrike	255F	Out Run 3D	315F
American Baseball	295F	Psycho Fox	325F
American Pro Football	295F	R Type	325F
Assault City	295F	Space Harrier	295F
Basketball Nightmare	295F	Thunderblade	295F
California Games	295F	Wonderboy 3	325F
Captain Silver	295F	World Soccer	285F
Choplifter	285F	Zaxxon 3D	315F
Dynamite Dux	325F	Zithon 2	285F
Fantazy Zone 2	295F		

POUR COMMANDER :
92.94.36.00
depuis Paris composer le
16.92.94.36.00
3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1re page. A envoyer a MICROMANIA BP 114 06560 VALBONNE

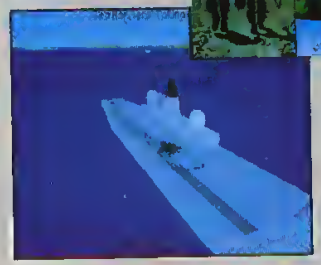
Prix valables sauf erreur d'impression

Conspiracy: The Deadlock Files était déjà présenté au C.E.S de Chicago de juin dernier, mais il aura mis quelques mois à être terminé. Ce jeu d'aventure se déroule dans New York, et est illustré par 350 images digitalisées en 256 couleurs. C'est un jeu d'espionnage à la Hitchcock qui sortira en février sur PC

C'est aussi en février que nous aurons **Road & Car #1**, premier scenery-disk pour Test Drive 3. Cette extension propose deux nouvelles voitures, l'Acura NSX et la Dodge Stealth R/T Turbo, mais surtout 5 nouveaux circuits, se situant cette fois-ci en Nouvelle-Angleterre. Vous pourrez aller de Cape Cod à Providence, et pousser même jusqu'aux chutes du Niagara. De nouveaux véhicules seront présents, comme des autocars de tourisme, des avions et des dirigeables.

ACTIVISION

Pas vraiment de nouveautés du côté de la branche américaine de la firme. **Death Or Glory** est un simulateur de vol en VGA qui permet de voler sur des avions de différentes époques, et qui sortira sur PC en mai. **Shanghai 2: Dragon's Eye** est la suite



ALLIANCE LOISIRS

Le temple des jeux vidéo

Vous presente toute sa gamme de consoles et de jeux

251, bd Raspail – 75014 Paris
Tél. (16-1) 46.21.54.45
Magasins ouverts du lundi au samedi de 10 h à 19 h

LE MOIS DES SOLDES !

COMMANDEZ PAR MINITEL SUR 3615 CODE VS

Plus de 20 modèles de consoles, 1000 cartouches en stock permanent !

CONSOLES

GAME BOY 490 F
GAME GEAR 1490 F
MEGADRIVE 990 F
NEC TURBO EXPRESS 2290 F
LYNX + 4 JEUX 1190 F

COMPILS

1. Rambo 3 + Tetris + Columns + Alex Kidd 780F
2. Alex Kidd + Columns + Shinobi 650F
3. Super Shinobi + Golden Axe + After Burner II 650 F

NOUVEAUTES

Rainbow Island	490 F
Shadow Dancer	380 F
Strider	390 F
Dynamite Duke	345 F

ACCESSOIRES

Boîte de rangement (80) avec fermeture à clé	49
Tapis de souris	29
Lecteur externe Amiga Flash ST	590
Extension mémoire Amiga 500 + horloge	390
Souris ST Amiga	149

Garantie totale 2 ans

KLAX
NO EXIT
TENNIS CUP
OPERATION THUNDERBOLT
BATMAN
DOUBLE DRAGON
BARBARIAN II
FIRE AND FORGET II

AMSTRAD GX 4000 990 F

NINTENDO

INCROYABLE !! COMPIL 32 JEUX 490 F
COMPIL 42 JEUX 950 F

CONSOLE	990 F	GALAGA	320	ROBOT WARRIOR	340
ALPHA MISSION	320	GHOST'N GOBLINS	320	RUSH N ATTACK	340
AM WOLF	340	GRADIUS	320	SIMON'S QUEST	350
COBRA TRIANGLE	340	IKARI WARRIOR	340	SOLOMON'S KEY	320
CASTLE VANIA	330	ICE HOCKEY	290	SECTION Z	340
DRAGON BALL	340	LINK (ZELDA 2)	390	SOCCER	290
DONKEY KONG CLASSIC	290	LIFE FORCE	340	SUPER MARIO 2	350
FIGHTING GOLF	390	LEGEND OF ZELDA	390	TRACK & FIELD 2	350
		MAGAMAN	340	TIGER HELI	320
		RYGAR	340	WIZARDS & WARRIORS	340

NEO-GEO SNK

CONSOLE	3490 F
MAGICIAN LORD	1790 F
NINJA COMBAT	1990 F
BASEBALL STARS	1790 F
RADING HERO	1990 F
TOP PLAYER GOLF	1890 F
NAM 1975	1790 F

La console aux super graphismes ! Location possible de tous les jeux et de la console ! Console + 1 jeu au choix 4 490 F

MEGADRIVE

Console + 2 jeux 1490 F
Megadrive + moniteur couleur 2490 F

AFTER BURNER 2	345	DYNAMITE DUKE	345	PHELIOS	345
ALTERED BEAST	345	EL WAT	345	RAMBO III	345
ALEX KID	290	FINAL BLOW BOXING	345	SPACE HARRIER II	345
BASKETBALL	345	FORGOTTEN WORLD	345	SHADOWS DANCER	390
BUDOKAN	450	GHOSTBUSTERS	345	STRIDER	395
COLUMNS	345	GHOULS AND GHOSTS	345	SUPER HANG ON MOTO	345
CURSE	345	GOLDEN AXE	345	SUPER MASTER GOLF	345
DARWIN 4081	345	HERZOG 2	249	SUPER MONACO GP	380
DJ BOY	345	HURRICANE 1943	390	SUPER SHINOBI	345
		KEN LAST BATTLE	380	TATSUJIN	345
		MOONWALKER	390	THUNDERFORCE II	345
		NEW ZEALAND STORY	345	TURBO OUT RUN	380
				WHIP RUSH	345
				WORLD CUP SOCCER	345
				ZOOM	345

INEDIT !! Compil 12 jeux MEGADRIVE !! 950 F

FABULEUX !! Manette STRIKER MEGADRIVE 299 F

PC ENGINE

CORE GRAPH X + 2 jeux	1290 F	BLUE BLINK	289	F1 TRIPLE BATTLE	299	KLAX	299
CD ROM	2790 F	CHASE HQ	299	FORMATION FOOTBALL	299	LEGENDARY AXE	299
CORE GRAPH X + CD ROM	3790 F	DEVIL CRUSH	299	GALAGA 88	299	MR HELI	450
SUPER GRAPH X + 1 jeu	1990 F	DIE HARD	299	GONOLA SPEED	299	NAXAT OPEN GOLF	299
BATMAN	299	DOWNLOAD	299	GUNHED	299	NEW ZEALAND STORY	299
		DRAGON SPIRIT	299	HEAVY UNIT	299	NINJA SPIRIT	299
		F1 CIRCUS	299	HELL EXPLORER	299	NINJA WARRIOR	299
				HONEY IN THE SKY II	299	OPERATION WOLF	299
				IMAGE FIGHT	299	P 47	299
				KING OF SWORD II	299	PC KID	299

PUZNIC	299	SPACE INVADER	299
POWER DRIFT	299	SPLATTER HOUSE	299
POWER LEAGUE BASEBALL	299	SUPERSTAR SOLDIER	299
RADIO LEPUS SPECIAL	299	SUPER VOLLEYBALL	299
RASTAN SAGA 2	299	TIGER ROAD	299
ROAD RUNNER	299	VIGILANTE	299
SHINOBI	299	WORLD BEACH VOLLEY	299
SHOW MOMOTARO	299	WORLD COURT TENNIS	299
SIDE ARMS	299	W-RING	299
SPACE HARRIER	299	XEVIOUS	299

GAMEBOY

CONSOLE 490 F

ALLEYWAY	160	DOUBLE DRAGON	220
BASE BALL	195	HYPER LOAD RUNNER	220
BLOODIA	195	LOCK 'N CHASE	195
BOXING	220	MICKEY MOUSE	220
BUBBLE GHOST	220	NAVY BLUE	220
CHESS	220	PINBALL	220
		POPEYE	195
		RENJU	195
		SOCCER BOY	220
		SOLAR STRIKER	160
		SPACE INVADERS	220
		SUPER MARIOLAND	160
		SUPER MONACO GP	220
		TENNIS	220
		TETRIS	160
		VOLLEYBALL	220
		WONDER BOY	220
		WORLD BOWLING	220

EXCLUSIF ! SACOCHE GAME BOY 199 F

REPRISE ANCIENNES CONSOLES ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX*
* Pour tout achat minimum de 2000 F

DISQUETTES 3"1/2 DF DD
par 10 : 2,90 F l'unité
par 100 : 2,80 l'unité*
* Port 50 f

LYNX

CONSOLE 1190 F

GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTNING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage (Jeux 20 F, Consoles 50 F)
* TOTAL à payer

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de remb.)

NOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
Tél.
N° Carte Bleue Date d'expiration ...../...
Signature :

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser uniquement à :
ALLIANCE VPC
BP 105
75749 PARIS CEDEX 15

du célèbre jeu, et s'annonce tout aussi réussi. Le jeu reprend le même principe, mais propose des variantes et de nombreuses options. C'est pour PC et ça doit sortir très rapidement. Enfin, **F14 Tomcat** est à nouveau une simulation de vol, qui devrait être disponible d'ici la fin janvier sur PC uniquement.

ACCESS

Nous vous avons présenté **Links** le mois dernier en previews, eh bien sachez qu'il est disponible en version finale sur PC aux Etats-Unis. Il sera distribué en Angleterre par US Gold, mais nous n'avons pas de date de sortie pour le moment. Quant à **Countdown**, c'est la même chose, si ce n'est que nous vous le présentons en previews dès ce numéro.
Sachez enfin que la compagnie prépare **Cartel**, la suite de Crime Wave, qui sortira sur PC aux Etats-Unis en mars prochain, ainsi que **Mean Street 2**, qui sera présenté en juin au C.E.S. de Chicago.

NEW-WORLD COMPUTING

Parmi les nouveautés de cette compagnie, la principale était **Might & Magic 3**, que nous présentons en previews dans ce numéro.
L'autre produit se nomme **Planet's Edge**, et rappelle quelque peu Star Control d'Accolade. C'est un jeu d'aventure et de stratégie dans un univers de science-fiction, et cela devrait sortir avant l'été.

KONAMI

Après Mindscape et Days Of Thunder, voici **Bill Elliott's NASCAR Fast Track**, qui ressemble comme deux gouttes d'eau au jeu Mindscape. Ce stock-car sortira sur PC en janvier puis sur Amiga d'ici avril. **Double Dribble** est un basket-ball qui ne sortira que sur PC dans un premier temps. Enfin, **Castlevania**, le célèbre jeu dans lequel vous affrontez Dracula, sortira très bientôt sur PC puis sur Amiga.

CALIFORNIA DREAMS

Cette compagnie présentait deux nouveaux produits. **Street Rod 2** est la suite du premier, et paraît bien semblable. Dans ce jeu vous customisez de vieilles voitures et devez être le maître des routes lors de trois courses. Le jeu doit sortir en février sur PC, une version Amiga devant arriver quelque temps après.
Solidarity sortira sur PC en mai, et sera suivi d'une version Amiga. Il s'agit d'une simulation politique en VGA 256 couleurs assez complète visiblement.

CINEMAWARE

Si la compagnie présentait de nombreuses nouveautés sur consoles, rien n'était présenté sur micros parmi les nouveautés tant attendues, et il faudra donc attendre le mois prochain pour y jeter un coup d'oeil et vous les présenter.
Rollerbabes sortira en mars sur PC, et sera suivi d'une version Amiga. Ce jeu mêle roller, hockey, catch, boxe et skate-board dans un sport quelque peu loufoque. L'équipe des Rollerbabes est une équipe d'athlètes féminines particulièrement douées et belles, qui domine le championnat. Les équipes ennemis, les Pig Brothers, les Eraser Heads, les Buzzcuts, les Moving Violations, les Stud Lites, les Reddiwrecker et les Subhumans. C'est un jeu très drôle, plein de pièges et de surprises, dont nous vous reparlerons plus tard.
TV Sports Base-ball doit sortir en avril sur Amiga et PC. Que dire, si ce n'est que comme dans tous les TV Sports, le jeu propose de nombreuses vues différentes et superbes.
Enfin, en mai sur PC et Amiga, nous aurons droit à **Enemy Within**, produit le plus attendu de Cinemaware. C'est en effet le premier "jeu de rôle" que proposera la compagnie américaine, allié à un système proposant des séquences vidéo digitalisées et un système de jeu très simple. Plus de détails prochainement.

ELECTRONIC ARTS

En dehors des très nombreux jeux Megadrive présentés par la compagnie, quelques nouveautés sur micros faisaient leur apparition. **Mario Andretti's Racing Challenge** est un jeu de course automobile dans la lignée d'Indianapolis 500 qui sortira en mars sur PC. Le jeu propose six circuits différents, des ralentis, des vues extérieures et des conseils donnés par le fameux pilote.
Earl Weaver Baseball 2 doit sortir au printemps sur PC, et il s'agit d'un base-ball. Que dire d'autre?

LOCATIONS-RESERVATIONS
VACANCES ETE/HIVERS
TOUT SUR LES STATIONS
DE SPORTS D'HIVERS
MINITEL: 3615 EUROVACANCES

LUCASFILM GAMES

Secret Of The Monkey Island devrait sortir rapidement en VGA 256 couleur et en français, tout comme les versions Amiga et ST de cet excellent jeu d'aventure.
Secret Weapons Of The Luftwaffe arrive sur PC, c'est promis. Nous l'avons vu quasiment terminé au salon, et il paraît être le meilleur simulateur de combat sorti de la Lucasfilm à ce jour. Les graphismes VGA sont splendides, et devraient contenter les possesseur de PC lors de sa sortie, vers mars. Les versions Amiga et ST suivront.
Pas de réelles nouveautés pour le moment, mais au C.E.S. de Chicago en juin prochain, on devrait pouvoir découvrir **Indiana Jones IV**, basé sur le scénario du film qui ne se tournera certainement jamais (en rapport avec l'Atlantide) et **Secret Of The Monkey Island 2**. On nous promet également quelques grosses surprises! L'attente sera difficile.

THREE SIXTY

La compagnie responsable de **Blue Max** et de **Das Boot**, déjà testés sur PC (et qui devraient sortir prochainement sur Amiga et ST) présentait **Megafortress**, une simulation de vol en forteresse volante devant sortir sur PC en février. Avec des graphismes VGA 256 couleurs et de nombreuses missions possible, le jeu devrait connaître un succès rapide. La compagnie présentait également son troisième scenery-disk pour l'excellent Harpoon, mais rien n'indique si Mirrorsoft en fera l'importation en Europe.

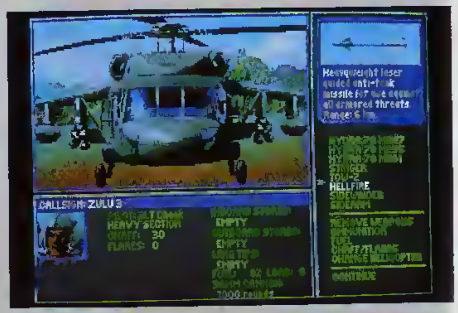
VIRGIN MASTERTRONIC

Quoi de neuf? Rien en fait. **Spot** est une sorte d'Othello que nous vous avions déjà présenté il y a **six mois**, et qui n'a toujours pas de date de sortie en France. La vraie nouvelle vient

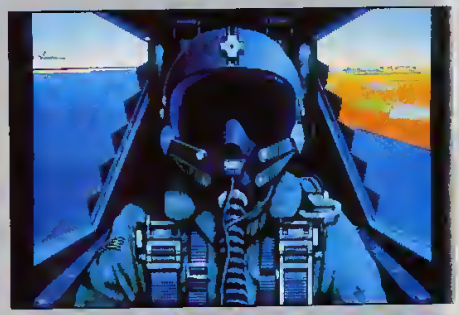
de la sortie de **Trilogy**, un jeu d'aventure compilant Guild Of Thieves, Corruption et Fish!, mais qui utilisera l'excellent système de Wonderland, et des graphismes VGA 256 couleurs sur PC. Avouez que c'est un peu juste comme news..

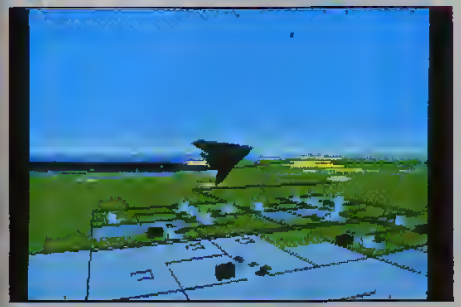
MICROPROSE

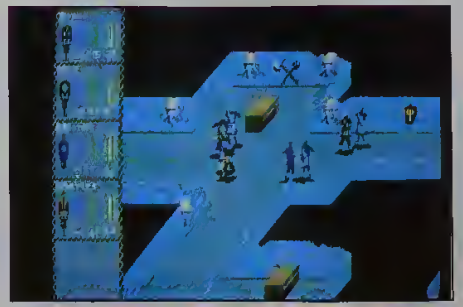
Suite au succès de Gunship, Microprose présentait **Gunship 2000**, une simulation permettant de pilotes plusieurs hélicoptères différents. Il sera possible d'en choisir trois parmi les sept possibles, et de constituer ainsi un groupe qui devra effectuer cinq missions parmi les cent possibles! Gunship 2000 utilise bien plus la 3D que son prédécesseur, et devrait visuellement bien plus se rapprocher de LHX Attack Chopper d'Electronic Arts. Les missions se déroulent dans le Golfe et en Europe Centrale, comme quoi chez Microprose, il y a des opportunistes! Il y aura même un concepteur de missions, qui vous permettra de créer vos propres missions. Gunship 2000 sortira en premier lieu sur PC en EGA et VGA durant l'année.

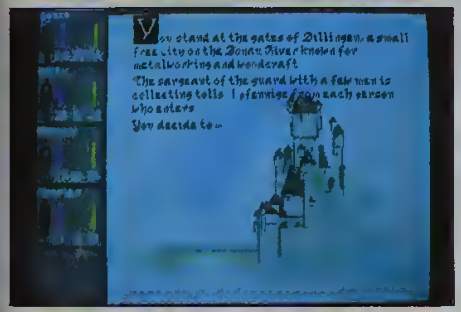


F117A Nighthawk est carrément la suite de F19 Stealth Fighter, ce qui est déjà tout un programme. On retrouvera les zones de combat du premier, mais avec en plus la Colombie et Panama, le Japon et l'Irak. Le jeu sera également conçu pour que l'on puisse charger ultérieurement des disques supplémentaires proposant de nouveaux pays, et le jeu comportera également un éditeur de missions.
Que dire de plus, si ce n'est encore une fois que la 3D devrait être encore meilleure que dans F19, ce qui promet, d'autant plus qu'une version VGA 256 couleurs est prévue. Pas de date de sortie exacte annoncée, mais c'est pour 9!

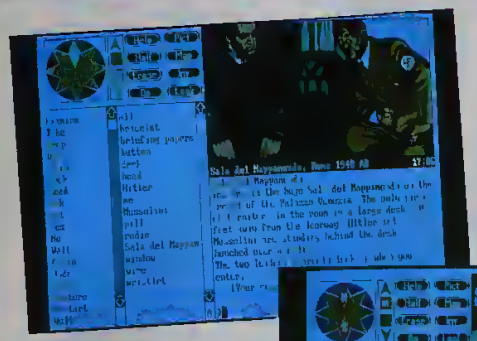


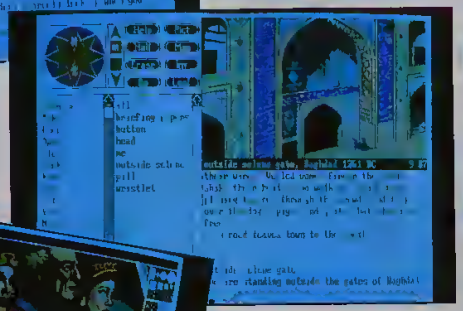


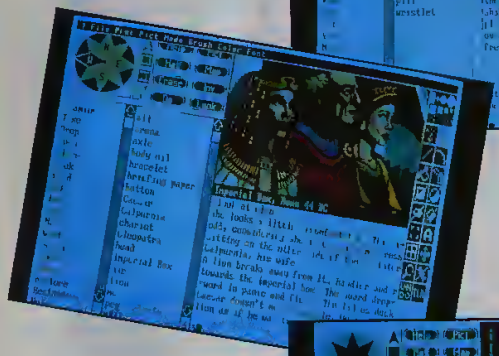


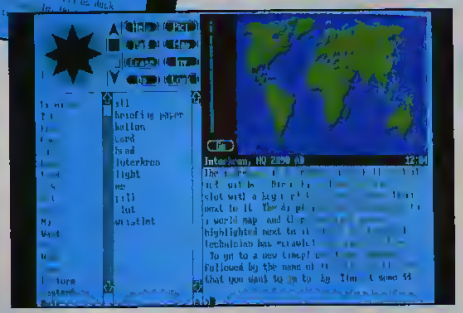


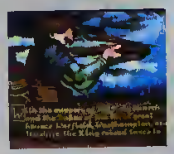
Darklands est le premier programme de Microprose dans le marché des "jeux de rôle". Pas étonnant, puisque son concepteur n'est autre que Sandy Petersen, Monsieur Call Of Cthulhu! Le jeu se déroule dans l'Allemagne médiévale du XVe siècle, avec un soupçon d'heroïc fantasy, puisque l'on trouve quand même des sorciers, des sortilèges, des dragons et plein d'autres monstres mythiques. Darklands semble devoir être complet, avec un côté narratif absent d'habitude des jeux de ce genre. Les personnages créés possèdent 26 caractéristiques et compétences, ce qui est honnête. Le système de combat paraît sympathique et plutôt stratégique. Darklands sortira cette année sur PC, en EGA et VGA.
Civilization est un jeu dont nous n'avons rien pu voir. Il commence en 4000 avant Jésus-Christ, et le but du joueur est de développer une civilisation à partir d'un groupe de nomades. Il faut gérer l'économie, la politique et la défense dans ce jeu de stratégie simple d'accès mais passionnant, se jouant sur une carte du monde, mais permettant aussi le jeu sur des cartes aléatoires. L'intérêt du jeu, c'est que l'Histoire suit son cours, et que si vous êtes doué, vous vous retrouverez avec votre civilisation jusqu'au XXIe siècle. Inventions et événements en tout genre interfèrent avec votre évolution, ce qui promet de joyeux moments. Entre Sim City, Sim Earth et Diplomacy, voici un produit qui devrait être très fort! Sortie prévue cette année sur PC en EGA et VGA.
Time Quest est le nouveau produit de Legend Entertainment, à qui l'on doit Spellcasting 101: Sorcerers Get All The Girls. Ce jeu d'aventure utilise le même système de fenêtres et d'icônes, très proche de celui de Wonderland, dans une course à travers le temps, de la préhistoire à Hitler. Vous y rencontrerez César, Napoléon, Gengis Khan, Attila, Cléopâtre, Michel-Ange et bien d'autres. Ce jeu devrait sortir sur PC EGA et VGA très prochainement.

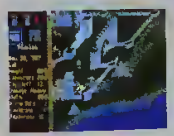


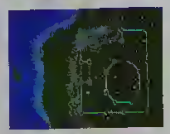








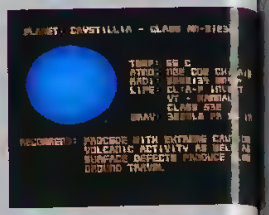


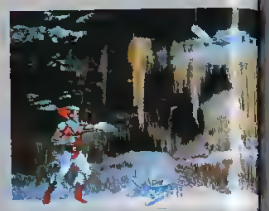


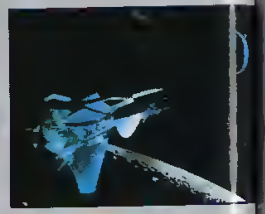
Twilight 2000 sera le prochain jeu de Paragon Software, dont les produits sont distribués par Microprose. Le jeu se situe en Pologne après une Troisième Guerre mondiale, c'est un "jeu de rôle" qui sortira bientôt sur PC EGA et VGA 256 couleurs. Un peu plus tard, nous aurons le droit à **Megatraller 2: Quest For The Ancients**, sur PC EGA et VGA.

INTERPLAY

La compagnie lançait un nouveau jeu durant le salon, nommé **Castles**, et qui devrait sortir sur Amiga et PC. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un roi et vous allez devoir construire votre château







36 15 GEN4

et gérer votre royaume. Entre Sim City et Ancient Art Of War pour les phases de combats, Castles devrait être particulièrement intéressant. Il est en tout cas très beau et bien réalisé, avec des animations très réussies.

SYNAPSE

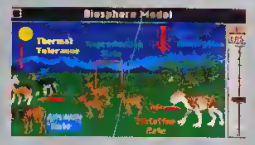
Cette nouvelle compagnie propose un jeu d'aventure et d'action pour PC qui semble assez sympathique, ne serait-ce que grâce à ses graphismes VGA 256 couleurs assez beaux. Reste à savoir si l'éditeur sera distribué en France.

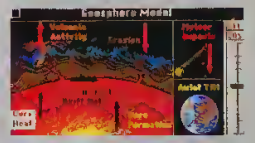
MAXIS

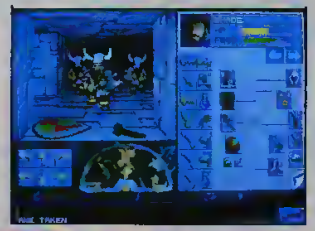
Rien de bien neuf... L'éditeur présentait une version finale de **Sim Earth**, que nous devrions testé le mois prochain sur PC, et ses disquettes de nouveaux graphismes pour Sim City. **Sim City 2** n'était pas présenté, à notre grand regret.

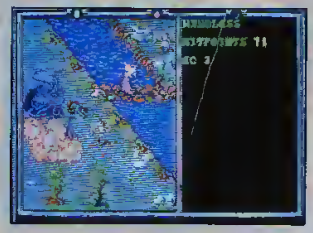
SSI

Le produit majeur était sans aucun doute **Eye Of The Beholder**, premier jeu de la série AD&D dans le genre de Dungeon Master. Superbe, en VGA 256 couleurs avec sa version PC, qui sortira d'ici un mois. Nous vous en proposons de nouvelles photos ici, avant le test complet qui devrait se faire le mois prochain.
L'autre nouveauté était **Death Knights Of Krynn**, la suite de Champion Of Krynn, qui sortira en mars sur PC et en avril sur Amiga. Rien de bien neuf, si ce n'est le scénario, et un système de jeu particulièrement pratique.









EPYX

Pour la troisième fois, la compagnie présentait **California Gamea 2**, qui pourrait enfin sortir sur PC d'ici mars.

ORIGIN

Stand remarqué du C.E.S avec ses démos superbes de **Wing Commander 2** et **Worlds Of Ultima: Martian Dreams**, que nous vous présentons en previews.
Deux autres produits étaient présentés... **Wing Commander Secret Missions 1** est destiné aux possesseurs de Wing Commander qui ont fini la quarantaine de missions présentes sur l'original. Cette première extension se passe dans le secteur stellaire Denebien. Les forces Kilrathiennes attaquent en effet la colonie Goddard et avant même que votre Tiger's Claw n'arrive à la rescousse, ils détruisent cette colonie grâce à une arme dévastatrice. Commence alors pour vous une partie de cache-cache avec la flotte Kilrathienne pour détruire cette nouvelle menace. Vous allez affronter des douzaines de vaisseaux ennemis et surtout quatre de leurs nouveaux appareils, dont un cuirassé.
Wing Commander Secret Missions 2: Crusade est le deuxième disque de scénarios pour Wing Commander, et vous fait combattre à l'intérieur des lignes ennemies. Suite à la désertion du pilote d'un destroyer ennemi, vous dirigez maintenant un chasseur ennemi, avec deux de vos coéquipiers. Au cours de missions plus ou moins discrètes, vous allez devoir découvrir la véritable raison de l'attaque de l'Empire Kilrathien contre la Confédération humaine.

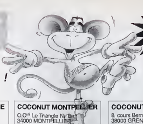
COMMODORE

C'est au C.E.S. que la compagnie lançait officiellement le CDTV, présenté au précédent C.E.S. Rappelons pour tous ceux qui ne connaîtraient pas la machine qu'il s'agit d'un système liant un Amiga à un lecteur CD-Rom, le tout recarrossé à la manière d'un lecteur normal de CD. Etant destiné au grand public, il se place tout simplement parmi votre installation audio-vidéo, les contrôleurs permettant de manipuler les logiciels grâce à une télécommande à infrarouge.
Cette machine est la première arrivée en masse du CD Rom pour le grand public, ce qui est véritablement un événement. Elle sera commercialisée normalement d'ici avril en France, et si l'on ne connaît pas encore son prix, il devrait tourner autour de 6000 francs! Nous vous présenterons le CDTV plus en détails, lorsque celui-ci sera sur le point de sortir. Les produits sont toujours interactifs au plus haut degré, avec des possibilités de recherche puissante, etc.
De nombreux logiciels étaient présentés au salon, et c'était la grosse nouveauté en fait concernant la machine. On trouve tout d'abord un certain nombre de CD de base, comme la Bible, un Atlas, un livre de médecine, une Histoire de la Science et de l'Innovation, une Histoire de la Politique et des Affaires, la vie de Shakespeare, un livre sur le Japon et un sur les armes modèles. Chaque programme est illustré de nombreuses photos digitalisées, et de sons, bruitages et paroles d'excellentes qualités.
Ensuite viennent les livres pour enfants, avec Cendrillon, Peter Rabbit et un recueil de poèmes. Trois autres produits destinés aux plus jeunes sont de véritables livres interactifs, où l'enfant intervient sur le cours de l'histoire. Enfin viennent les jeux de coloriage et d'action simple.
Côté éducatifs, de nombreux CD sont en préparation, certains visant les plus jeunes, d'autres les adultes. De l'Histoire de l'exploration du Pôle Nord en passant par l'Allemand pour débutants, on trouve une gamme complète de produits.
Pour la détente, on trouve un CD permettant de faire soi-même des musiques, un livre de cuisine, un livre sur la maison et un sur le jardin.
Les jeux de réflexion sont nombreux sur CDTV. Sherlock Holmes, présenté en rubrique Previews sur Coregrafx, est une petite merveille, mais il y aura également Battlechess, Airwave Adventure (une BD interactive), Defender Of The Crown, Classic Board Games, Many Roads To Murder, Murder Anyone? et Dominion.
Les jeux d'arcade et d'aventure ne sont pas en reste, puisque l'on devrait vite avoir Thexder, Excalibur, Space Quest III, Pacmania, les Voyageurs du Temps et Xenon 2. Enfin, les classiques comme Sim City ou Falcon seront également disponibles.
Viendront un peu plus tard le Livre Guiness des Records, Indiana Jones, Loom, Secret Of The Monkey Island, TV Sports Football, Shadow Of The Beast 1 & 2, mais aussi des produits de Disney Software. Pour le moment, les adaptations de jeux micros ressemblent aux versions Amiga, avec comme seule différence les sons qui sont meilleurs, mais ceci devrait rapidement évoluer. Disposant d'un méga de Ram d'office, le CDTV pourrait bien avoir des animations en 32 couleurs là où elles le sont souvent en 16!
Autant dire que nous vous en reparlerons très bientôt.

COCONUT

GAMEGEAR SEGA PORTABLE 1490 F

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...



NEC GT TURBO DISPONIBLE

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armee
75016 PARIS
Tel : (1) 45 00.69.68 - M° Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tel : (1) 43.55.63.00
M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.Cial Le Triangle Niv Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58 88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tel : 76.50 99.41

MEGADRIVE 1320 F

MEGADRIVE JAPONAISE	1320	ADAPTATEUR 8 BITS	450	CRACKDOWN	425	GOULS N GHOSTS	442	MOONWALKER	395	TECHNOCOP FR	445
EN MARS COCONUT PROPOSE		GAMEGEAR + 1 JEU	1790	DANGEROUS SEED	425	HARD DRIVIN	425	NEW ZEALAND STORY	375	THUNDERFORCE 3	395
MEGA + 1 JEU				DYNAMITE DUKE	395	HEAVY UNIT	425	PHANTASY STAR 2	450	WORLD CUP SOCCER	295
MEGA + 2 JEUX		ARNOLD PALMER		DJ BOY	375	HELLFIRE	375	POPULOUS	445		
MEGA + 3 JEUX		GOLF FR	475	ELEMENTAL MASTER	425	INSECTOR X	[illegible]	RINGSIDE ANGEL	425	GAMEGEAR + 1 JEU	1690
SUPER PRIX		ALEX KIDD	295	ESWAT	375	KEN	375	RAINBOW ISLAND	445	MONACO GP	245
A VOUS DE CHOISIR		ALTERED BEAST	375	FOOTBALL AMERICAIN FR	475	MICKEY	3[illegible]	SWORD OF VERMILION FR	5[illegible]	COLUMNS	245
MEGADRIVE FRANÇAISE		BATTLE SQUADRON	475	FINAL BLOW BOXE	395	MONSTERLAIR	425	STAR CRUISER	425	PENGO	245
+ 1 JEU	1090	BASKETBALL	255	FORGOTTEN WORLDS	365	MUSHA ALESTE	425	SHADOW DANCER	445	SOKOBAN	245
JOYPAD SIMPLE	295	BATMAN	375	GAIN GROUND	425	MAGICAL HAT	425	STRIDER	445	G LOCK AIR COMBAT	245
ARCADE POWER STICK	450	BURNING FORCE	375	GHOSTBUSTERS	365	MYSTIC DEFENDER	3[illegible]	SHINOBI	3[illegible]	WONDERBOY	245
JOYSTICK XE 1 PRO	390	BASEBALL STADIUM	[illegible]	GOLDEN AXE	365	MONACO GP	39[illegible]	SUPER MASTER GOLF	375	ZAN	245

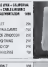
PC-ENGINE 990 F

PC ENGINE COMPLETE	990	ADAPTATEUR 2 JOUEURS		AERO BLASTER	290	DOWNLOAD	340	LEAGUE BASEBALL 3	290	SUPER VOLLEY BALL	290	CD FINAL ZONE 2	390
PEC ENGINE			190	ALICE IN WONDERLAND		DUNGEON EXPLO	340	NEW ZEALAND STORY	290	VIGILANTE	350	CD GOLDEN AXE	390
+ CD ROM 2	3650	ADAPTATEUR 5 JOUEURS			340	FINAL BLASTER	340	NINJA SPIRIT	290	VIOLENT SOLDIER	290	CD J.B. MURDER	390
SUPER GRAFX			290	AFTER BURNER 2	290	FORMATION SOCCER	390	OPERATION WOLF	290	TENNIS	340	CD LEGION	390
+ 1 JEU	1890			BATMAN	290	F1 CIRCUS	290	PC KID	290	THUNDERBLADE	350	CD RED ALERT	390
CD ROM 2 + 1 JEU	2790	new TOYSHOP BOYS	340	BOMBER MAN	290	F1 TRIPLE BATTLE	390	POWER DRIFT	390	W RING	290	CD SIDE ARMS	390
GT TURBO EXPRESS		new RUNNING ANGEL	340	CHAMPION WRESTLER	340	GONOLA SPEED	340	RABIO LEPUS	290	ZIPANG	290	CD SUPER DARIUS	390
+ 1 JEU	2490	new OUTRUN	290	CHASE HQ	190	HELL EXPLORER	340	SAINT DRAGON	340	CD AVENGER	390	CD VALIS 3	390
JOYSTICK 9X	180	new CYBER COMBAT	340	DARK LEGEND	290	HURRICANE	290	SHINOBI	290	CD ALTERED BEAST	390	CD WONDERBOY 3	390
JOYPAD NEC	150	new SAINT DRAGON	290	DEVIL CRASH	290	KLAX	325	SPLATTER HOUSE	350	CD CRAZY CAR	390	CD YS	390
JOYSTICK XE 1 PRO	590	new MARI NEN MAZE	340	DIE HARD	290	KICKBALL	290	SUPERSTAR SOLDIER	290	CD DEATH BRINGER	390		

SUPER GRAFX 1890 F

CONSOLE SEGA	745	SUPER TENNIS	99	AMERICAN PRO FOOT	295	DOUBLE DRAGON	325	KENSEIDEN	295	SHINOBI	325	WORLD GAMES	295
MASTER SYSTEM PLUS	1045	TEDDY BOY	99	ASSAULT CITY	295	DOUBLE HAWK	325	LORD OF THE SWORD	325	SPELLCASTER	325	WORLD SOCCER 90	295
SUPER SYSTEM	1385	TRANSBOT	99	BASKET NIGHTMARE	255	DYNAMITE DUX	325	MIRACLE WARRIOR	395	SPY VS SPY	195	WORLD SOCCER	255
		WORLD GRAND PRIX	99	BATTLE OUT RUN	325	ESWAT	295	OPERATION WOLF	325	SUPER MONACO GP	325	YS	395
PROMOS		JEUX		BLACK BELT	285	FIRE & FORGET II	325	PARLOUR GAMES	295	TENNIS ACE	325	ZILLION 2	285
ACTION FIGHTER	99	AERIAL ASSAULT	325	CALIFORNIA GAMES	255	GALAXY FORCE	395	PHANTASY STAR	395	TIME SOLDIER	295		
ENDURO RACER	99	AFTER BURNER	325	CAPTAIN SILVER	255	GHOSTBUSTER	295	PSYCHO FOX	325	ULTIMA IV	325		
FANTASY ZONE 1	99	ALEX KIDD IN		CHASE HQ	325	GOLDEN AXE	325	R.C. GRAND PRIX	325	VIGILANTE	295		
GLOBAL DEFENCE	59	SHINOBI WORLD	325	CHOPLIFTER	285	GOLFAMANIA	295	RASTAN	295	WONDERBOY 1	295		
RESCUE MISSION	59	ALTERED BEAST	295	CLOUD MASTER	255	GOLVELLIUS	325	R TYPE	325	WONDERBOY 2	295		
SECRET COMMANDO	99	AMERICAN BASEBALL	295	COLUMNS	285	GREAT VOLLEY BALL	295	RAMPAGE	295	WONDERBOY 3	325		

NEO GEO COMPLETE	3490
ADAPTATEUR 110/220	350
JOYSTICK NEO GEO	350
MEMORY CARD	150
BASEBALL	1590
CYBERLIP	1590
GOLF	1590
MAHJONG	1790
MAGICIAN LORD	1790
NAM 75	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HERO	1590
SUPER SPY	1590



LYNX 1490F

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2 LYNX + ALIMENTATION	1490
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTNING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290

GAMEBOY 590F

GAMEBOY	590	CASTLEVANIA	245	NINJA TURTLES	245
GAMEBOY + 3 JEUX		DOUBLE DRAGON	245	PAPERBOY	245
	990	DR MARIO	245	POPEYE	245
LIGHTBOY	275	GREMLINS 2	245	QIX	195
SACOCHE	150	GHOSTBUSTERS 2	245	SPIDERMAN	245
		GODZILLA	245	SKATE OR DIE	245
ALLEYWAY	15[illegible]	LODE RUNNER	200	SNOOPY	245
BATMAN	245	KEN NORTH	200	SPACE INVADERS	245
BOULDER DASH	245	MICKEY	200	SOCCER BOY	245
BOXING	195	MONSTERTRUCK	245	SOLARSTRIKER	195
BUBBLE GHOSTS	245	MOTOCROSS	245	MARIOLAND	195
BATTLE PING PONG	245	NEMESIS	245	TENNIS	195

CONSOLE NINTENDO	990	IMPOSSIBLE MISSION II	360	SECTION Z	350
		KID ICARUS	290	SILENT SERVICE	360
BATMAN	425	LEGEND OF ZELDA	390	SIMON'S QUEST	390
BIONIC COMMANDO	425	LEGEND OF ZELDA II	390	SKATE OR DIE	360
BUBBLE BOBBLE	330	MEGA MAN	360	SOCCER	290
DOUBLE DRAGON 2	425	METAL GEAR	360	SOLOMON'S KEY	330
DOUBLE DRIBBLE	290	NINJA TURTLES	390	SUPER MARIO II	390
DRAGONTAIL	350	ROBOCOP	425	TETRIS	330
GHOST'N GOBLINS	330	RUSH'N ATTACK	360	TRACK N FIELD II	390
GRADIUS	290	RYGAR	360	WIZARDS & WARRIORS	390

BATTLE ZONE	120	GHOSTBUSTER	180	RADAR LOCK	180
BOXING	140	KUNG FU MASTER	149	RAMPAGE	180
CALIFORNIA GAMES	195	MARIO BROS	149	REAL SOCCER	130
CHOPPER COMMAND	140	MIDNIGHT MAGIC	120	REAL TENNIS	120
COMMANDO	190	MOON PATROL	120	RIVER RAID	130
DESERT FALCON	190	MOTO RODEO	180	ROAD RUNNER	180
DOUBLE DRAGON	190	OFF THE WALL	180	SKATE BOARDING	145
ENDURO	140	POLE POSITION	120	SPRINT MASTER	180
F14 TOMCAT	190	PRO WRESTLING	140	SUMMER GAMES	130
GALAXIAN	120	Q BERT	120	WINTER GAMES	190

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65
COCONUT INFORMATIQUE

NOM
ADRESSE
VILLE CODE POSTAL
Tel
N° Carte Bleue Date d'expiration __/__
Signature

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer
Réglement : je joins ☐ cheque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

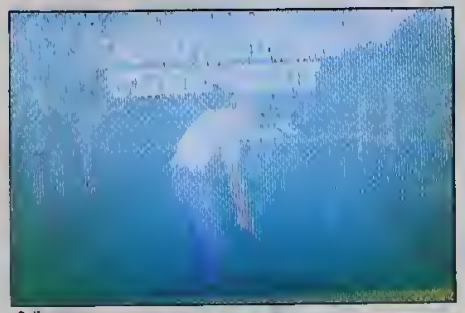
ATARI

PAS DE PANTHER, MAIS PLEIN DE LYNX!

Grosse déception sur le stand Atari, puisque l'on pensait bien y découvrir la Panther, console 16 bits d'Atari sur laquelle les rumeurs les plus folles courent depuis maintenant deux mois. On risque maintenant d'être obligé d'attendre le C.E.S. de Chicago en juin pour la découvrir... Quoi qu'il en soit, nombreux sont les éditeurs à répéter qu'elle serait certainement équipée d'un 68030!

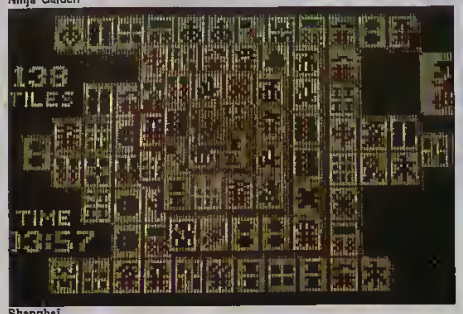
Il faut bien le dire : avant de partir au C.E.S. de Las Vegas, nombreux étaient les journalistes, éditeurs et distributeurs à ne plus trop croire au succès de la Lynx. C'était sans compter sur un mouvement aussi inattendu qu'intelligent d'Atari, qui sort ce mois-ci aux Etats-Unis un nouveau modèle de la Lynx, un peu plus portable, plus pratique aussi, mais surtout qui ne coûte que 99$, soit 20$ de plus seulement que la Game-Boy. En France, on ne sait pas du tout quand la nouvelle Lynx sera disponible, même si l'on parle pour le moment d'une sortie d'ici la fin d'année. Le prix devrait être inférieur à 1000 francs, ce qui risque de relancer la Lynx dans la course aux portables... d'autant plus que de nombreux jeux étaient annoncés et même présentés, puisque nous vous en présentons en photos.

Dans la première moitié de 91, nous devrions donc avoir **World Class Soccer**, un football qui permettra de un à quatre joueurs de participer. **Ninja Gaiden**, c'est le nom japonais du jeu d'arcade Shadow Warriors. Nous avons joué sur une préversion, et je peux vous dire que ça s'annonce très bien fait et très jouable! **Blockout** est un Tetris en 3D qui existe déjà sur micros, alors que **Xybots** permet à un ou deux joueurs d'affronter de nombreux robots dans des labyrinthes. Encore une adaptation de jeu d'arcade réussi sur cette machine. **Shanghai** devrait être en vente d'ici la sortie du magazine. Le jeu de Mediagenic sera le


Golf

Ninja Gaiden

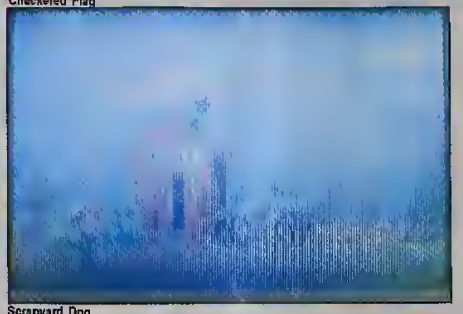
Blockout



Shanghai

NFT Football

Checkered Flag

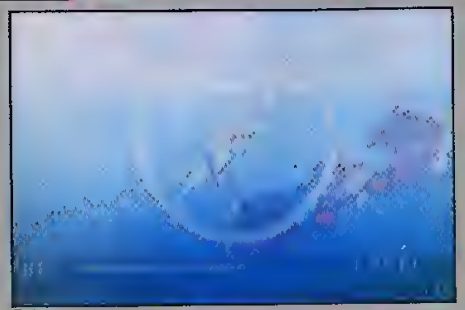

Scrapyard Dog

STUN Runner

STUN Runner

Le jeu sans nom

La nouvelle LYNX



Turbo Sub

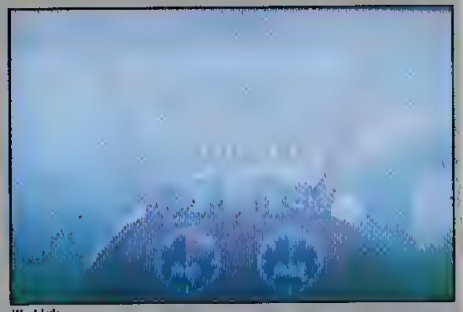
premier jeu de stratègie disponible sur la machine Nous l'avons vu, et il est particulièrement réussi. Un autre jeu qui fera parler de lui est incontestablement **Werbirds**, un simulateur de vol en coucou de la guerre de 14, dans lequel 1 à 6 joueurs pourront combattre les uns contre les autres **NFL Footbsll** est un football américain qui utilise à fond les possibilités de zoom et de rotation de la machine **Vindicatore** est une adaptation réussie du jeu d'arcade Tengen, même si la maniabilité des tanks n'est pas des meilleures

Grid Runner est un shoot'em'up un peu simpliste mais qui exploite bien les possibilités graphiques de la Lynx. Si vous avez aimé Blue Lighting, vous adorerez **Turbo Sub**, dans lequel vous dirigez un vaisseau comme dans Afteburner, avec comme différence qu'il vous est possible de plonger dans la mer pour continuer votre combat sous l'eau. **Checkered Flag** est une course de F1 qui permettra de 1 à 6 joueurs **A.P.B.** est à nouveau une adaptation d'un jeu d'arcade Tengen, dans lequel vous dirigez une voiture de police et ou vous devez arrêter les principaux escrocs de votre ville **Scrapyard Dog** est un jeu de tableaux simple mais prenant, alors que **Tournament Cyberball 2072**, très bien adapté, sera une nouvelle adaptation d'un jeu Tengen

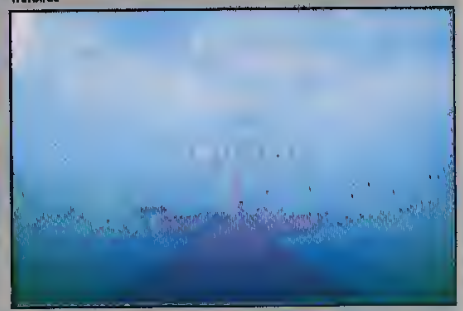
D'autres titres devant arriver un peu plus tard étaient également présentes, comme **Golf**, qui n'est autre qu'une simulation de golf, **Pac-Land**, adaptation fidèle du jeu d'arcade, **S.T.U.N. Runner** qui s'annonce particulièrement réussi, avec une rapidité étonnante et des mouvements très fluides, **Prophecy 1**, un jeu dans le genre de Wonderland, et enfin une simulation spatiale avec survol de paysage en 3D, dont le nom n'était pas encore fixé.

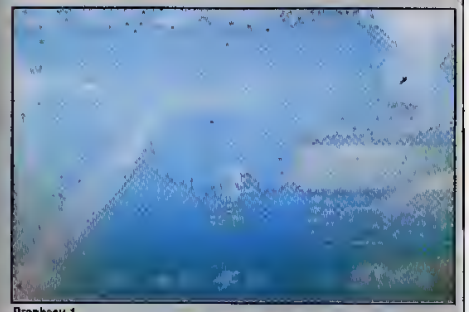
Pac-Land

Warbirds



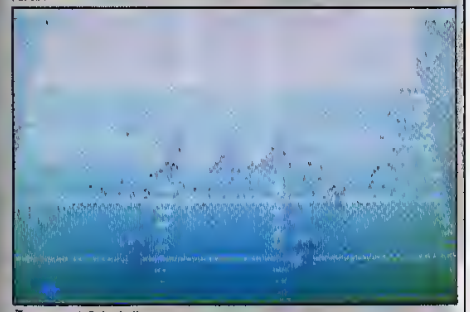
Warbirds





Prophecy 1

A.P.B.



Tournament Cyberball 2072

CREPUSCULE

COMMANDER PAR TELEPHONE AU: (16.1)64.30.34.83

EXPEDITION ETRANGER / DOM-TOM

AMIGA

A PARAITRE	
4D BOXING	239
ALG TANK	339
ADIDAS C FOOT	239
AUVENTURA	339
AMNIOS	195
ARMOUR GEDDON	239
AWESOME	239
BARBARIAN 2(PSY)	239
BATTIS COMMAND	239
BATTLE STROM	255
BETRAYAL	269
CADAVER	239
CAPTIVE	239
CARTHAGE	239
CENTURION	239
CHASE HQ2	239
CHAOS 2 BACK	239
COMBO M DISCI	189
CROISIERE POUR UN CADAVRE	279
CR OF ARMORA	239
DISC	239
ELVIRA	295
EMPIRE(COCKTEL)	269
EPIC	239
EXPLORA III	239
F19	259
F15 E EAGLE 2	269
FALCON M DISK 2	189
FLIGHT OF INTRUDER	269
FIREMALL	239
GEISHA	279
GP 500CC	239
GREAT COURT 2	239
GUNBOAT	239
HARD DRIVIN2	233
HARPOON	269
IND1 500	233
JAMES POND	239
JUDGE DREDD	189
KICK OFF 2 (+WOLRD CUP 90)	239
KILLING G SHOW	233
LEMMING'S	239
LOTUS T ESPRIT	233
M1 TANK PLATOON	239
MAUPITI ISLAND	233
MUDS	239
MURDER	233
MYSTICAL	239
NARC	239
NIGHT SHIFT	239
OBITUS	339
OPER STEALTH	279
PANG	239
P KIAK BOXING	239
POLICE QUEST 2	339
POWERMONGER	295
PUGGSY	339
REACH FOR SKIES	259
RICK DANGEROUS 2	239
ROBOCOP 2	239
SAINT DRAGON	239
S OF M ISLAND	239
SHADOW OF BEAST 2	389
SPEEDBALL 2	239
S OFF R RACER	239
STRIDER 2	239
SWAP	239
SWIV	239
TEST DRIVE III	239
THE BLUE MAX	259
THE IMMORTAL	239
TOTAL RECALL	239
TORK	239
TURTLES	239
UMS 2	239
VROOM	339
WONDERBOY	269
WINGS(190 KO)	269
W L F	239
X-OUT	239

PC

A PARAITRE	
4D BOXING	269
BAT2	239
BARDS TALE 3	269
BATTLE CHESS 2	269
BATTLE COMMAND	269
BETRAYAL	339
B THE KID	269
CADAVER	239
CAPTIVE	269
CENTURION	239
CIRCUIT EDGE	269
COVERT ACTION	389
DAS BOAT	359
DAY OF THUNDER	339
DUNGEON MASTER	389
ELVINA	389
EMPIRE(COCKTEL)	319
EPIC	269
FALCON V3 0	339
F29	269
F AND FORGET II	259
FLIGHT INTRUDER	339
FOUNTAIN DREAMS	239
FORMULA 1 90	269
GAIENA	279
GOLD OF AZTEC	269
GP 500CC	269
GREAT COURT 2	239
IND1 500	239
INTERPHASE 3D	239
INT SOCCER CHA	239
ISHIDO	269
IT CAME F DESERT	299
JACK NICKLAUS 3	319
KICK OFF 2	239
KING QUEST 5	389
LEG OF BILLY BA	269
LEG OF FAERGHAIL	269
LEMMINGS	239
LHX	389
LOOM	269
L OF RISING SUN	239
M1 T PLATOON	379
MAUPITI ISLAND	389
MIG 29	279
MIGHTMISTER	239
MONKEY ISLAND	289
MUDS	339
MURDER	239
NARC	269
NIGHT SHIFT	239
OPE STEALTH	269
(256 COULEURS)	339
PANZA K BOXING	279
PIRATES	239
POPULOUS	239
POPULOUS S DISC	89
RAT	259
RAILROAD TYCOON	329
REACH FOR SKIES	339
RED BARON	439
RICK DANGER 2	239
R OF THE DRAGON	339
SAVAGE EMPIRE	279
SEC W EUROPE	269
SIM SERVICE 2	339
SPACE	279
SPEEDBALL 2	269
SUB OFF ROAD	279
SUPREMACY	269
STELLAR 7	439
SWAP	279
UMS2	339
TEST DRIVE 3	269
THE BLUE MAX	389
TURTLES	269
TV 2 BASKET	269
TYPHOON	239
WING COMMANDER	339
WONOLLAND	339
X-OUT	239

ATARI

A PARAITRE	
4D BOXING	239
ADDIDAZ CH FOOT	239
APPRENTICE	239
ARMOUR GEDDON	239
ASSAYAGA	239
BACK TO G AGE	239
BARBARIAN 2(PSY)	239
BATTLE COMMAND	239
BATTLE STROM	255
BRIDE OF BRITAIN	279
BETRAYAL	269
BOMBER	269
CADAVER	239
CAPTIVE	239
CARTHAGE	239
CENTURION	239
(DUNGEON+CHAOS)	299
CHASE HQ2	239
CROISIERE POUR UN CADAVRE	279
COMBO M DISCI	189
CR OF ARMORA	239
CUTIPOO	239
DISC	279
DRAGON S LAIR 2	389
ELVIRA	255
EPIC	239
E-SWAT	239
EXPLORA III	239
F1 MANAGMT	269
F19	259
F15 E EAGLE 2	269
FALCON+N DISK 1	239
FALCON M DISK 2	189
FIREMALL	239
FLI OF INTRUDER	269
FORMULA 1 90	269
GEISHA	279
GOLDEN AXE	239
GP 500CC	239
GREAT COURT 2	239
HARD DRIVIN2	239
JAMES POND	239
JUDGE DREDD	239
KICK OFF 2 (+WOLRD CUP 90)	179
L OFRILLY FOOL	239
LEMMING'S	239
LOTUS ESPRII	239
M1 TANK	239
MAUPITI ISLAND	239
MONKEY ISLAND	239
MUDS	239
MURDER	239
MYSTICAL	239
NARC	239
NABULUS 2	239
NIGHT SHIFT	239
OPER STEALTH	279
OBITUS	339
PANG	239
PANZA K BOXING	239
POWERMONGER	295
RICK DANGEROUS 2	239
ROBOCOP 2	239
SAINT DRAGON	239
SPEEDBALL 2	239
S OF ROAD RACER	239
STRIDER 2	239
SUPREMACY	269
SWAP	239
SWIV	239
THE BLUE MAX	269
THE IMMORTAL	239
TOTAL RECALL	239
TORK	239
TOWAVE	239
TURTLES	239
UMS2	239
VROOM	239
W L F	239
X-OUT	239

NEC

CORE GRAFX(+1JEU)	1190
SUPERGRAFX(+1JEU)	1899
CD ROM 2(+1JEU)	2690
ADAPT 2J	189
ADAPT 5J	279
JOYPAD NEC	279
SUPER JOYSTICK	279
BATTLE ACE (SG)	389
GHOULS'N GHOST(SG)	439
AEROBLASTER	309
ALICE WONDERLAND	309
BOMBER MAN	309
CYBER COMBAT F	309
DEVIL CRUSH	319
DORAE BALL	309
FINAL BLASTER	319
F1 TRIPLE H	299
FORMATION SOCCER	319
GOMOLA SPEED	319
NINJA SPIRIT	313
NINJA WARRIORS	299
NEW ZELAND STORY	299
OPERATION WOLF	319
OUT RUN	319
P 47	299
RAMBO LEFUS 2	319
RASTAN SAGA 2	299
SAINT DRAGON	319
SHINOBI	299
SUPER VOLLEY M	319
TADORNBLADE	319
VIOLENT SOLDIER	313
Z1 LAND	309

RETOURNER A: CREPUSCULE B.P.113 77400 LAGNY

NOM/PRENOM . . . . .

ADRESSE . . . . .

VILLE . . . . . CODE POSTAL . . . . .

TEL . . . . .

TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT	+15f
TOTAL	

MODE DE PAIEMENT

- ☐ CCP
- ☐ CHEQUE BANQ
- ☐ C REMBOURS

JE PREFERE PAYER AU FACTEUR A RECEPTION EN AJOUTANT (25F POUR FRAIS DE PORT)

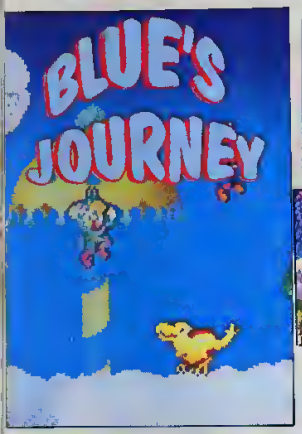
☐ AMIGA ☐ PC. ☐ ATARI

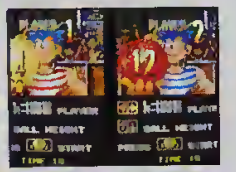
CBM3

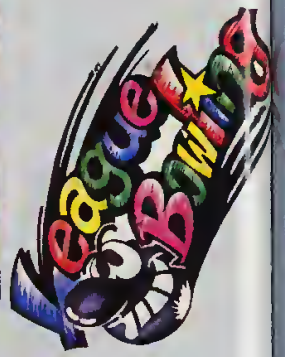
SNK NÉO GÉO

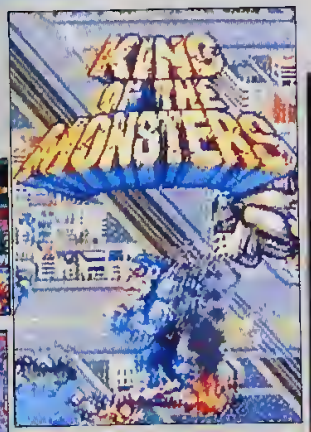
Un nouveau départ

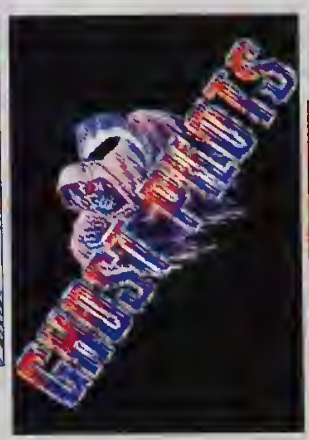
Un stand particulièrement important était dédié à la Neo-Geo de SNK. Sur un grand écran vidéo, on pouvait découvrir les nombreux jeux à venir, et les chanceux qui trouvaient une place devant l'une des consoles pouvaient même les tester eux-mêmes. Nous avons donc eu l'extrême chance de jeter un coup d'oeil à **Ghost Pilote** une sorte de 1943 vraiment beau mais loin d'être très passionnant. **Blue Journey** est le premier jeu à la Mario Bros, avec des grephismes simplistes mais très colorés. **King Of The Monsters** est un remake de Rampage. Le but est toujours de detruire des villes avec un monstre genre Godzilla ou King Kong. Enfin, **League Bowling** est un bowling. Que voulez-vous que je vous dise de plus?

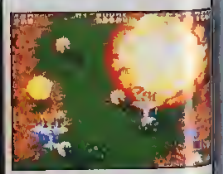


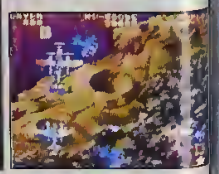












CHAQUE MOIS !

Votre titre préféré chez vous

GENERATION 4

Le premier magazine d'information de l'informatique de loisirs

GENERATION 4 vous offre le CINEMA !

Abonnez-vous !

et profitez de ces conditions exceptionnelles:

11 NUMEROS POUR LE PRIX DE 10

22 NUMEROS POUR LE PRIX DE 20

oui, je souhaite m'abonner à GENERATION 4 pour:

☐ **11 NUMEROS** au tarif de 250 francs, **soit 1 numéro gratuit** (362 francs pour l'étranger)
Je reçois en cadeau un superbe autocollant couleur de GENERATION 4 (à recevoir sous 3 semaines)

☐ **22 NUMEROS** au tarif de 500 francs, **soit 2 numéros gratuits.** (725 francs pour l'étranger)
Je reçois en cadeau la carte de cinéma PRIVILEGE N°1 UGC,
qui me permet d'aller voir **gratuitement 4 de mes films préférés** (à recevoir sous 3 semaines).

☐ **Je paie par:**
☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de PRESSIMAGE
☐ Mandat postal pour l'étranger

DATE:

SIGNATURE
(DES PARENTS POUR LES MINEURS)

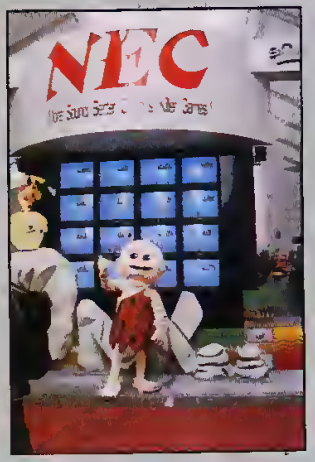
☐ Mr ☐ Mme ☐ Melle Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville: Tél:

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie à : GENERATION 4- abonnement
19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris

NEC



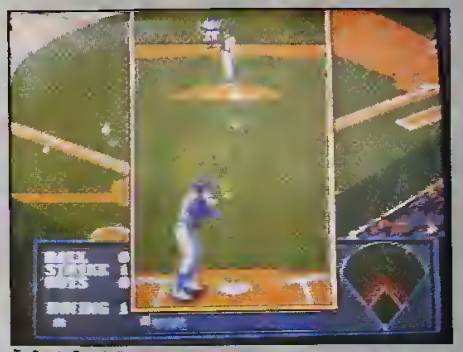
DES NEWS À GOGO SUR TURBO GRAFX-16

C'est sous ce nom que se cache tout simplement notre bonne vieille Coregrafx, qui n'était pas trop mal représentée au C.E.S. où l'on pouvait même dégoter quelques nouveautés, sur Compact Disc tout d'abord, puisque c'est un des éléments moteurs dans les ventes de cette machine aux Etats-Unis. **Sherlock Holmes, Consulting Detective** est tellement fou que nous vous le présentons en rubrique previews, tout comme **PC Kid 2**

Nous vous avions annoncé la signature d'un contrat entre Cinemaware et Nec, et voici déjà les résultats, puisque cinq produits sont sur le point d'arriver, tous ayant la particularité d'être sur CD-Rom, à commencer par **TV Sports Football**, qui plaira aux amateurs du genre. Le premier choc devrait venir de **It Came From The Desert**. Ce jeu d'arcade/aventure basé sur les films de série B avec des fourmis géantes (Them !), bénéficie d'une version CD assez folle, puisque les auteurs du jeu ont filmé de véritables acteurs afin d'avoir des scènes animées L'ajout de dialogues sonores permet des discussions très crédibles Il sortira en juin Mon avis sur **TV Sports Basket-ball** demeure tout à fait mitigé en raison du manque d'action entre chaque tir... Le jeu suivant devant arriver est **TV Sports Base-ball**, qui n'est autre qu'un base-ball, bien fait évidemment Ces deux derniers jeux sortiront en juin Le dernier sera **TV Sports Hockey**, dont nous n'avions même jamais parlé sur micros, et qui s'annonce assez dément, mais qui ne sortira pas avant l'été On vous présente quelques photos ici de ces préversions. Un peu plus tard, Cinemaware, en collaboration avec JVC, proposera une version CD-Rom de **Lords Of The Rising Sun**, jeu mélangeant arcade et stratégie dans le Japon antique Le jeu devrait sortir cet été

Tv Sports Football

Tv Sports Basket-ball

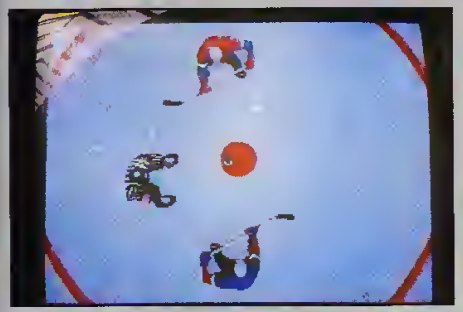


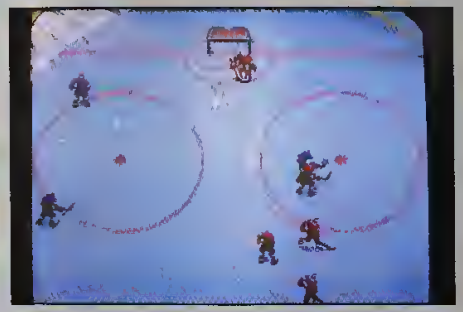
Tv Sports Base-ball

Après Cinemaware, Nec a signé un accord d'édition avec Disney Software, qui presentait une preversion d'un premier jeu **TaleSpin** C'est un jeu de plateau assez simpliste ayant comme héros des personnages Disney comme l'ours Baloo et qui comporte près de 155 tableaux Il devrait être disponible en juin 91

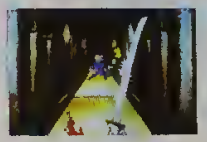
Mais ce n'est pas tout! Nec a également signé avec des editeurs européens, dont les jeux devraient sortir cet automne Gremlin devrait ainsi proposer **Impossamole**, un jeu de plateau sympa qui était un peu trop dur sur micros, mais on peut espérer une version Coregrafx plus jouable Psygnosis prépare une version CD-Rom de **Shadow Of The Beast**, célèbre jeu d'arcade/aventure, mais aussi de **Balliatix**, un mélange de flipper et de football Lorciel prépare sa simulation de boxe thaï, **Panza**

Tv Sports Hockey

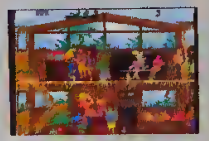




Jack Nicklaus Turbo Golf



Lords Of The Rising Sun



Camp California

Tele Spin

Turbo Golf, une simulation de golf sur CD qui ne perait pas fabuleuse, mais cela reste à voir lorsque le jeu sortira, ce qui ne devrait pas tarder. **Sinistron** est un shoot'em'up de six niveaux classique mais efficace. NEC présentait le premier jeu conçu uniquement pour la console portable de NEC, premier jeu pour deux joueurs, utilisant le cordon de liaison vendu à part. **Bomberman** permet à deux joueurs de s'affronter dans un jeu de stratégie et d'arcade. A noter qu'il est possible d'y jouer jusqu'à cinq, sur Coregrafx.

Sinistron

Kick Boxing. Enfin, Hewson fait la conversion de **Paradroid 90**, testé il y a quelques numéros.

Tengen, après Klax, prépare **R.B.I. Base-ball 2**, un base-ball visiblement réussi, mais surtout **Hard Drivin**, qui devrait être aussi réussi que sur Genesis.
Camp California devrait sortir cet été, et n'est autre qu'une aventure animée avec comme héros les membres du groupe des **Beach Boys**. Du côté d'Accolade, on présentait **Jack Nicklaus**

Avez-vous pensé à vous abonner ?

DIGITAL ACCESS®
L'accès Nouveautés
Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ✆ 91 81 26 44

CONSOLES NEC

Coregrafx +1 jeux 1290 Frs
Coregrafx + CD Rom + 1 jeu 3990 Frs
Supergrafx +1 jeu 1990 Frs
CD Rom unit 2990 Frs
Turbo Express GT +1 jeu 2490 Frs
Pour tout achat d'une Console NEC+2 jeux en cadeau une Boite de rangement
Adaptateur 2 joueurs 199 Frs
Adaptateur 3 joueurs 249 Frs
Adaptateur 5 joueurs 299 Frs
CD Rom system card 349 Frs
Adaptateur SGX/CD 399 Frs
Joypad Nec 299 Frs
Joystick HORI 199 Frs
Turbo Pad 190 Frs
Joystick XE 1 PC-CF 550 Frs
Joystick XE 1 Pro 889 Frs
Boite de rangement 15 jeux Nec 120 Frs

Les NOUVEAUTES

Naxat Stadium 349 Frs
Champion Wrestler 349 Frs
Running Angels 369 Frs
Toy Shop Boy 365 Frs
Marchen Maze (Alice ?) 365 Frs
Puzzle Boy 349 Frs
Dead Moon 365 Frs
Legend of Hero 400 Frs
Columns 349 Frs
Silent Debuggers 365 Frs
Powerful Delivery Boy 365 Frs
Over Rider 400 Frs
Chase HQ 2 (SCI) 400 Frs
Final Match Tennis 400 Frs
Tricky 349 Frs
TV Sport Football 400 Frs
Man Hatt 365 Frs
Cadash 400 Frs

Les HITS

Dark Legend 400 Frs
Kick Ball 349 Frs
Alice in Wonderland 349 Frs
Violent Soldier 349 Frs
Zipang 349 Frs
Hurricane 349 Frs
Thunder Blade 349 Frs
Saint-Dragon 400 Frs
Bomber Man 349 Frs
Cyber Combat Police 400 Frs
Out Run 400 Frs
Jackie Chan 400 Frs
Dodge Ball 349 Frs
Okinawa 349 Frs
Spin Pair 365 Frs
Puzznic 349 Frs
Aero Blasters 400 Frs
Formation Soccer 400 Frs
Ninja Spirit 400 Frs
Afterburner II 349 Frs
Ishman 349 Frs
Power league Baseball III 349 Frs
W-Ring 349 Frs
Operation Wolf 349 Frs
Momo Show 400 Frs
Die Hard 349 Frs
Final Blaster 349 Frs
Achiso Lepur Special 349 Frs
Gomola Speed 349 Frs
F 1 Circus 349 Frs
Devil Crush 400 Frs
Super Star Soldier 349 Frs
Super Volleyball 400 Frs
Klax 349 Frs
F 1 Triple Battle 400 Frs
Ninja Warrior 400 Frs
Cyber Core 400 Frs
Heavy Unit 400 Frs
Mister Heli 400 Frs
Son Son 2 400 Frs
Ordyne 400 Frs
Bloody Wolf 400 Frs
Chase HQ 400Frs
World Court Tennis 400 Frs
PC Kid 400 Frs
Psycho Chaser 400 Frs
Download 400 Frs
Raskan Saga II 400 Frs
Image Fight 400 Frs
Hell Explorer 400 Frs
Violinaste 400 Frs
Shinobi 450 Frs
New Zealand Story 400 Frs
Super Foolishman 400 Frs
F 47 400 Frs
Knight Rider K200 400 Frs

Les CLASSIQUES

SpaceHarrier 299 Frs
Parland 299 Frs
Vaigs 299 Frs
Xevious 299 Frs
World Beach Volley 299 Frs
Locle Runner 299 Frs

Jeux CD ROM

CD Valis III 449 Frs
CD Avenger 449 Frs
CD Crazy Cars Raoing 449 Frs
CD Side Arms 449 Frs
CD Death Bringer 449 Frs
CD Final Zone II 449 Frs
CD Golden Axe 449 Frs
CD Red Alert 449 Frs
CD Super Darius 449 Frs
CD Shangai 2 449 Frs
CD Wonderboy II et III 449 Frs
CD Fantazy Soldier 449 Frs
CD JB Murder Club 449 Frs
CD Legion 449 Frs

Jeux SUPER GRAFX

SG Strider 449 Frs
SG Galaxy Force II 449 Frs
SG Aldyne 449 Frs
SG Darius Plus 449 Frs
SG Ghouls 'n Ghosts 449 Frs
SG Grand Zork 449 Frs
SG Battle Ace 449 Frs

CONSOLES SEGA

Master System 749 Frs
Master System Plus 1149 Frs
Megadrive Fr +Altered Beast 1890 Frs
Megadrive Internationale 1690Frs
Quickkey SG Fighter 199 Frs
Control Stick 165 Frs
Arcade Power Stick 399 Frs
Stereo Control Pad 'STRIKER' 299 Frs
Control Pad 169 Frs
Adaptateur 8 Bits 369 Frs
Boite de rangement 'StackPack' 160Frs

Jeux MEGADRIVE

Les NOUVEAUTES

Heavy Unit 449 Frs
Tiger Heli 449 Frs
Aero Blaster 449 Frs
Strar Cruiser 449 Frs
Megapanel 400 Frs
Darius II 449 Frs
Elemental Master 449 Frs
Gaires 449 Frs
Shadow Dancer 449 Frs
Arrow Flash 400 Frs
Dynamite Duke 400 Frs
Granada X 400 Frs
Mickey Mouse 449 Frs
D.J. Boy 400 Frs
Hurricon 400 Frs
Fire Shark 400 Frs
Fantasy star III 489 Frs

Les HITS

Fantasy Star II (U S) 615 Frs
Sword of Vermilion (U S) 615 Frs
Cyber Ball 369 Frs
Insector X 400 Frs
Super League Baseball 369 Frs
Super Real Basketball 369 Frs
Techno Cop 449 Frs
Alex Kid 299 Frs
After Burner 369 Frs
Atomic Robot Kid 369 Frs
Darwin 81 369 Frs
Air Diver 449 Frs
Battle Squadron 449 Frs
Budoken 449 Frs
Burning Force 400 Frs
Columns 369 Frs
E Swat 369 Frs
Forgotten World 369 Frs
Ghostbusters 369 Frs
Ghouls'n'Ghosts 449 Frs
Golden Axe 369 Frs
Golf 449 Frs
Hard Drivin 449 Frs
Heli Fire 449 Frs
J Buster Boxing 369 Frs
Klax 369 Frs
Last Battle 369 Frs
Mystic Defender 369 Frs
Moonwalker 369 Frs
Populous 449 Frs
Rambo III 299 Frs
Road Blasters 369 Frs
Shadow Blasters 449 Frs
Space Harrier II 369 Frs
Starnford 369 Frs
Strider 490 Frs
Super Hang On 369 Frs
Super Monaco GP 449 Frs
Super Shinobi 369 Frs
Super ThunderBlade 369 Frs
Thunder Force II 369 Frs
Truxton 369 Frs
World Cup Italia 90 329 Frs
Zany Golf 449 Frs
Zoom 299 Frs

Console NEO-GEO

Console NEO GEO 3490 Frs
manette Neo-Geo 480 Frs

Jeux Neo-Geo

Num 1975 1890 Frs
Magician Lord 1890 Frs
Ruhina Hero 1890 Frs
Baseball Stars 1890 Frs
Top Player Golf 1990 Frs
Ninja Combat 1990 Frs
Cyber lip 1990 Frs
Super Spy 1990 Frs
Pour toutes les autres consoles nous contacter !
De nombreux arrivages sur GAME BOY, LYNX, NINTENDO

MATERIELS MICRO

JOYSTICKS

SpeedKing Konix 99 Frs
SpeedKing Konix PC/Apple 259 Frs
Phaser one+une montre 149 Frs
Zipstick Superpro autofire 159 Frs
Zipstick Superpro std 135 Frs
Control Stick 165 Frs
Captain Grant 69 Frs
Turbo Blaster 99 Frs
Quick Gun Turbo pro 159 Frs
Quick Gun Turbo profi 139 Frs
QuickGun Turbo VI 119 Frs
QuickGun Turbo III 139 Frs
Turbo Junior 69 Frs
Wico Ergostick 220 Frs
Wico The Boss 169 Frs

DIVERS

Cordon doubleur joystick 55 Frs
Prolongateur ATARI 35 Frs
Boite de rangement 3,5 40 dk 69 Frs
Boite de rangement 3,5 80 dk 79 Frs
Boite de rangement 5,4 50 dk 79 Frs

SOURIS et TAPIS

Turbo Mouse IBM Luxe 450 Frs
Turbo Mouse AMIGA 350 Frs
Turbo Mouse ATARI 319 Frs
Souris PILOT PC 490 Frs
Souris PILOT ATARI 365 Frs
Trackball ANKO ATARI 439 Frs
Trackball ANKO AMIGA 469 Frs
Tapis Mouse Mat gris ou bleu 50 Frs

DISQUETTES VIERGES

3"1/2 Neutres DF/DD (les 10) 45 Frs
Konica 3"1/2 MF 2DD (les 10) 99 Frs
Konica 5"1/4 MD 1D (les 10) 79 Frs
Sony 3"1/2 MFD2-DD (les 10) 119 Frs
Pack Sony 20 MFD2-DD+boite 239 Frs
3" DF PC Land (les 10) 269 Frs

Commander les nouveautés au 91.81.26.44
Commande EXPRESS a adresser à :
DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Titres	Votre Machine	Prix
Participation aux frais de port (Etranger nous contacter) 30 Frs Accessoire consommable 100 Frs Matériels ajouter 35 Frs Frais contre remboursement Frais de port 20 Frs pour les Logiciels Envoi par Chronopost nous consulter		
Préciser ☐ DISK ☐ CASSETTE	Total :	

Nom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... N° Tel. : .....
CB Date d'expiration ... / ... Signature
Reglement ☐ cheque Banquaire ☐ CCP ☐ Mandat lettre

Pour toute commande précisez le type de matériel
Offre valable dans la limite des stocks disponibles
©JAMA

DIGITAL ACCESS c'est aussi l'accès Micro !
les HITS, les compils , les nouveautés Sur Amiga, ATARI, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...
Commandez-les ou ✆ : 91.81.26.44

SEGA

Avec un stand occupant les deux tiers d'un des halls d'exposition, Sega était venu pour se montrer en concurrent sérieux de Nintendo. A coup de pubs comparatives explosives, Sega présentait un nombre important de nouveautés sur Megadrive (Genesis aux Etats-Unis), mais aussi des jeux pour la Game-Gear.

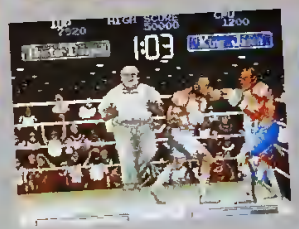
GENESIS: LA MACHINE QUI INQUIETE NINTENDO

Avec plus d'un million de Genesis déjà installées aux Etats-Unis, la machine est devenue la principale cible de Sega mais aussi de nombreux éditeurs. Le stand était donc séparé en deux parties. Une partie réservée aux produits réalisés par Sega, une autre à ceux réalisés par des compagnies extérieures.

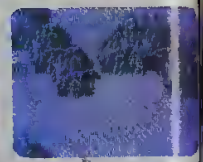
Côté Sega, la meilleure nouveauté, considérée par beaucoup comme l'un des meilleurs jeux du salon, se nomme **Sonic The Hedgehog**. C'est tellement dément que nous n'avons pas pu résister et nous vous le présentons en previews. **Knockout Boxing** sortira ce mois-ci, et devrait enfin être disponible partout en France. **Joe Montana Football** est un nouveau football américain qui, sans valoir l'excellent John Madden Football d'Electronic Arts, s'avère tout de même sympa. **Spiderman** est un jeu à la Batman, bien fait et assez prenant, tout comme **Dick Tracy**, qui ne baigne pas dans l'originalité, mais qui a l'avantage d'être bien fait et agréable à jouer. Autre nouveauté superbe, **Fantasia**, que nous présentons aussi en rubrique previews.

Fatal Labyrinth est un nouveau jeu dans le genre de Phantasy Star, alors que **Phantasy Star 3** pointe son nez. Côté simulations, il y a **688 Attack Sub**, simulation de sous-marin et **Abrams Battle Tank**, une simulation de tank. Enfin, la grosse nouveauté était **Alien Storm**, basé sur la suite futuriste de Golden Axe. Le jeu, qui ne sortira pas avant juin aux Etats-Unis, s'annonce tout aussi bien fait que Golden Axe, voire mieux. Bref, ce jeu à l'ambiance très Aliens devrait devenir un des hits de la machine.

Enfin, pour cet été, Sega promet une version Megadrive de **Galaxy Force**.



Knockout Boxing



Phantasy Star 3

Joe Montana Football

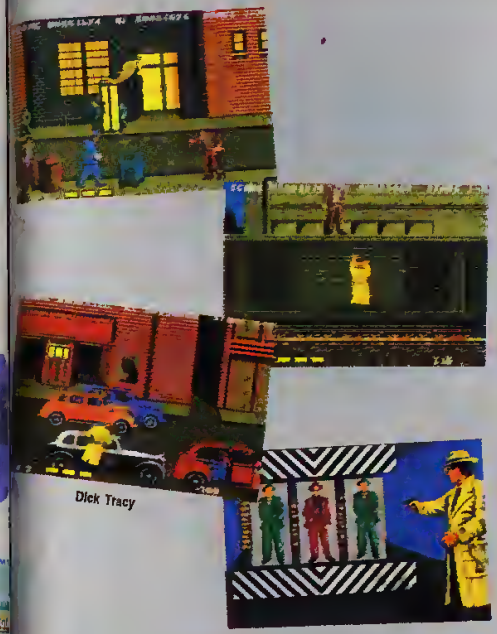
Spiderman

Pit Fighter

Au niveau des autres compagnies éditant pour la Megedrive, on a tout d'abord appris le nom des nouveaux élus qui pourront réaliser des jeux sur la console. Virgin Mastertronic a obtenu le droit de réaliser **Corporation** (d'après le jeu de Core), alors que Mirrorsoft va pouvoir proposer **Speedball 2** et **Predator 2**.

Tengen possèdait un assez grand stand où la compagnie présentait ses nouveautés pour 1991, et tout particulièrement sur Genesis. Au printemps, nous aurons droit à **R.B.I. Base-ball 3**, une simulation de base-ball, mais aussi à l'adaptation du fameux **Miss Pac-Man**. LA nouveauté du stand était l'annonce de l'adaptation sur Genesis de **Pit Fighter**, le simulateur de combats faisant un carton en ce moment. Sous les Arcades (voir dans ce numéro). Nous vous présentons d'ailleurs une première photo du jeu ici même... **Pit Fighter** sortira cet été, tout comme **Road Blasters** et **Paperboy**, deux adaptations de jeux d'arcade trop connus pour qu'on vous les décrive à nouveau.

ABONNEZ VOUS A GEN 4 !



Dick Tracy

Accolade, comme de nombreuses compagnies, se lance à fond sur Genesis. Le premier jeu, qui devrait sortir très bientôt, n'est autre que **Ishido**, l'excellent jeu de stratégie. En mars, nous aurons droit à **Hardball!**, un simulateur de base-ball, puis à **Onslaught** en mai (le jeu de chez Hewson sur micro) et **Star Control** en juin (jeu de stratégie/arcade). Enfin, l'excellent shoot'em'up **Turrican** (de Rainbow Arts sur micros), sortira à la rentrée.

Electronic Arts, c'est une bande de rusés. Ayant obtenu le droit de développer sur Megadrive il y a maintenant un an, ils se sont empressés de passer des contrats avec les éditeurs qui n'avaient pas la possibilité, vu leur taille de devenir éditeur Sega. Du coup, il présente une gamme incroyable de produits pour la console.

Lakers Vs. Celtics and the NBA Playoffs est un basket-ball très jouable et assez sympa, mais il n'est pas sûr qu'il sorte en Europe, pour une question de droits avec l'organisme NBA.

PGA Tour Golf est un golf particulièrement réussi, proposant de nombreuses options. Il nous avait bien plu sur PC, et étant très semblable sur Genesis, on ne peut que s'en réjouir. Il sortira en mars.

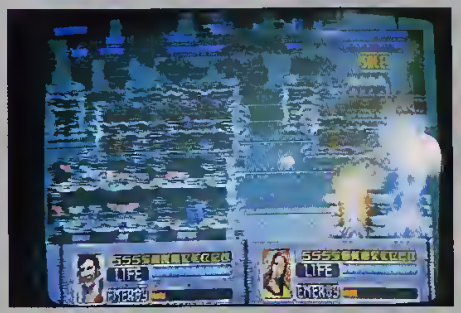
Toujours pour mars, nous aurons droit à une production originale, nommée **Road Rash**. Il s'agit d'une course de motos dans laquelle vous devez à tout prix arriver premier, même s'il vous faut donner des coups de poing aux adversaires que vous croisez! OK, c'est violent, mais ça défoule bien!

James Pond est l'adaptation du très bon jeu d'action de Millennium, et la preversion présentée s'avérait de bonne qualité. Sera-t-il possible de faire aussi bien que sur Amiga? On se le demande, et nous n'aurons pas la réponse avant mars, date de sortie de ce soft sur Megadrive.

Toujours en mars, sortira **Block-Out**, adaptation en 3D de Tetris, déjà disponible sur de nombreux micros. Rien à dire, c'est bien fait et très sympa!

Au printemps, la Megadrive aura droit à l'adaptation d'un très vieux jeu micro, j'ai nommé **Dark Castle**. C'est un jeu de tableaux simple mais dont la jouabilité en a déjà fait un hit sur Apple 2.

Might & Magic 2 sera l'un des premiers jeux du genre sur la console Sega, et j'on verra lors de la sortie de ce jeu au printemps s'il est possible de faire un bon jeu de rôle sur cette console. Nous aurons enfin droit à **King's Bounty**, qui ne nous avait guère enchanté sur micro!



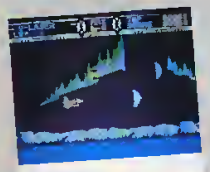
Alien Storm

Onslaught

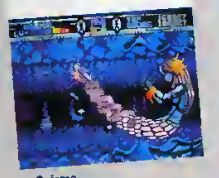
Hardball I

Star Control

Task Force Harrier



688 Attack Sub


Gaiares

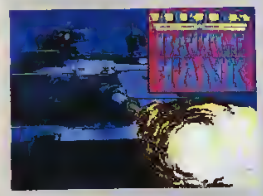
Data East proposera tout d'abord **Midnight Resistance**, l'adaptation du jeu d'arcade du même nom, puis **Crystal Quest**, clone de Boulder Dash. Mentrix Software propose **Wardner**, un jeu dans la lignée de Wonderboy. Tarto presente **Sagaia**, un shoot'em up dans le genre de Darius, assez beau. Chez Renovation, le shoot'em'up à venir se nomme **Gaiares**, il est lui aussi sympathique.
Dino Land est un flipper préhistorique particulièrement sympathique, alors que **Valis 3**, testé sur Coregrafx dans ce numero, est un jeu d'action tres prenant. Chez Sage's Creation, **Shadow Blasters** est un shoot'em'up assez décevant et **Ka-Ge-Ki**, un jeu de combat très décevant. **Super Volley-Ball** de McO'River est très proche de la version Coregrafx, soit particulièrement sympa.
Micronet propose **Warriors Of Rome**, un wargame pas très joli mais peut être intéressant.

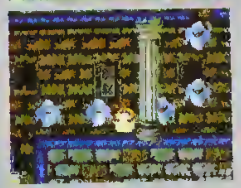
Color Dreams presente les versions Megadrive de **Targhan**, **Colorado** et **Starblade**, trois jeux édités en France par Silmarils. Les jeux ont l'air très proche des versions Amiga. La compagnie devrait également sortir **Hellraiser**, base sur le film du même nom. Dreamworks edite **Wresling Superstars**, un catch assez laid, mais aussi **Trapoline Terror**, un jeu de tableaux, **Wings Of Wor** et **Fire Shark**, des shoot'em up. Aucun de ses quatre jeux ne paraît vraiment passionnant. Treco possede **Task Force Harrier**, un shoot'em up à scrolling horizontal pas particulièrement original, mais assez beau. La compagnie proposera bientôt **Dando**, un jeu d'arcade/aventure.
Namco sort **Powerball**, un sous-Speedball qui ne me semble pas tres prenant. Chez Nuvision, **Swamp Thing** est un beat'em'up dans lequel vous contrôlez la Chose des Marais. Rien de bien démentiel. **Bimini Run** est une sorte de Chase HQ sur l'eau, assez bien fait et assez beau. Enfin, **Benny Ball Benny** est un jeu dit "comique", que je dirais assez "nul".

Super Volley-Ball

Valis 3

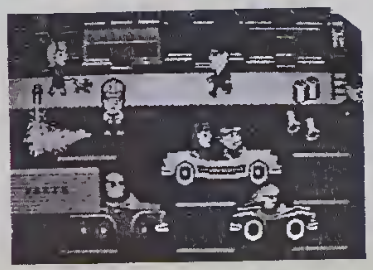
Lakers Vs Celtics .

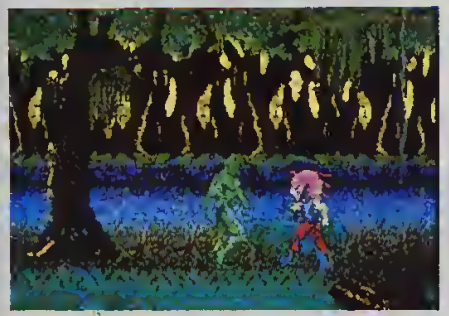

Abrams Battle Tank


Wardner

Dino Land

Shadow Blasters


Benny Ball Benny



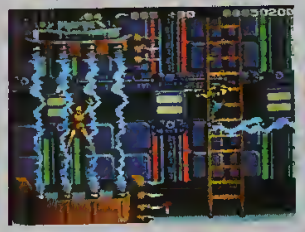
Swamp Thing

Powerball

Ka-Ge-Ki

Fatal Labyrinth

Bimini Run



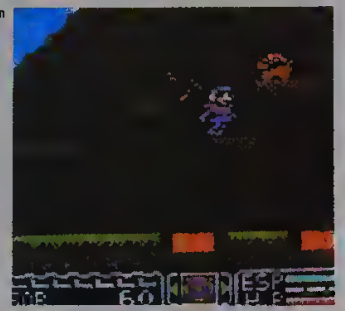
Midnight Resistance

GAME GEAR

Un lancement CHOC!

La Game-Gear vient d'être lancée aux Etats-Unis, et l'on y annonce déjà les prochains jeux, comme **Psychic World**, un jeu à la Wonderboy, **Castle Of Illusion**, jeu de tableaux avec Mickey, **Joe Montana Football**, un football américain, **Shinobi**, d'après le jeu d'arcade ou encore **Leader Board Golf**

Castle Of Illusion



Psychic World

Leader Board Golf

Psychic World

Shinobi

Shinobi

Nintendo

Pour prouver sa suprématie sur le marché, Nintendo avait carrément son propre hall d'exposition, avec restaurant réservé au personnel Nintendo et j'en oublie... Impressionnant, ce stand accueillait également toutes les compagnies éditant sur Nintendo E.S. et Game-Boy.

SUPER-FAMICOM: UN RIEN DÉCEVANT

Ce n'est pas la console en elle-même qui nous a déçu, mais plutôt sa quasi-absence. Nintendo n'en avait qu'une, et présentait régulièrement trois jeux seulement dessus, sans donner de date de sortie officielle ni pour les Etats-Unis (où ce sera certainement septembre 91), ni pour l'Europe (où l'on risque de devoir attendre septembre 92). Bref, on a visiblement plus de news en France que Nintendo n'en a aux States.

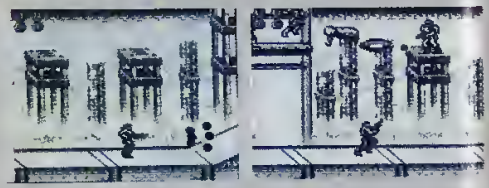
Côté nouveautés, on a cependant appris que Microprose préparait **Railroad Tycoon** pour la fabuleuse console japonaise, ce qui après Populous et Sim City, constitue un nouveau jeu de réflexion.

Nascar Fast Tracks

GAME-BOY: 51 NOUVEAUX PRODUITS

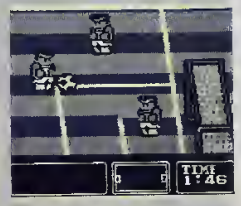
Après F1 Race, Nintendo propose deux nouveaux jeux, avec **Play Action Football**, un football américain, et **World Cup**, un football plus réussi que Soccer Boy, assez sympa même.

Konami présentait de nombreuses nouveautés sur Game-Boy, à commencer par **Bill Elliott's NASCAR Fast Tracks** (ouf!), qui est une course de stock-cars dans la lignée de Days Of Thunder, avec arrêt aux stand, etc. Pas mal du tout à première vue, mais il ne sortira qu'en mars.



Operation C

Play Action Football

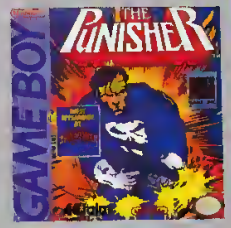


World Cup

Le même mois, sortira **Double Dribble 5 On 5**, un basket-ball qui permettra le jeu à deux joueurs, alors que **World Circuit Series**, prévu pour avril, sera une énième course de F1, proposant tout de même 26 circuits!

Ultra Games propose **Operation C**, une sorte de Midnight Resistance très jouable et bien réalisé. Il devrait combler les amateurs de shoot'em'up, avec ses cinq niveaux, ses armes supplémentaires et ses scrollings multidirectionnels. Opération C doit sortir en février.

The Game Of Harmony



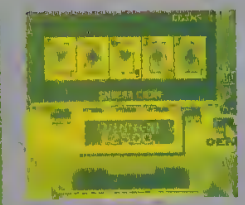
Accolade commercialisera en février **The Game Of Harmony**, qui n'est autre que le nom américain de E-Motion. Le jeu est aussi sympa et jouable sur Game-Boy que sur micro, malgré le manque de couleur.

Electronic Arts présentait un seul jeu Game-Boy, mais non des moindres puisqu'il s'agissait de **Skate Or Die: Tour de Trash**. A ne pas confondre avec Bad'N Rad, testé dans ce numéro, ce jeu permet d'affronter d'autres participants dans des courses de skate-boards et des exercices de figures sur une rampe prévue à cet effet. Voilà qui a l'air bien sympathique!

Acclaim commence à avoir un bon catalogue de jeu pour Game-Boy, avec des nouveautés impressionnantes. **Punisher** est un jeu très beau, qui est totalement étonnant puisqu'il se rapproche énormément d'Operation Wolf, qui paraissait impossible à faire sur Game-Boy. Ce jeu devrait sortir prochainement.

WWF Wrestling

Beetlejuice



Caesar's Palace

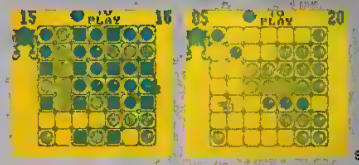
D'ici l'été, nous aurons droit à **Simpsons** sur Game-Boy. Même en noir et blanc, cette famille sera encore grotesque sur la console portable Nintendo.

WWF Superstars est un catch visiblement très réussi, et reprenant quelques "figures" de ce "sport". Il doit sortir très bientôt.

NBA All-Star Challenge est un basket-ball très sympa qui devrait lui aussi être en boutique rapidement.

Enfin, **Beetlejuice** est plus basé sur le dessin animé que sur l'excellent film du très bon Tim Burton, et c'est un jeu à la Ghostbusters 2. Il sortira d'ici le mois prochain normalement.

Arcadia est une nouvelle compagnie qui prépare deux jeux pour Game-Boy. Le premier est **Spot**, adaptation d'un jeu Virgin rappelant fortement l'Othello. Le second se nomme **Caesars Palace**, du nom du célèbre casino de Las Vegas. Ce jeu vous permet de vous promener dans le casino, et de jouer au jack-pot, à la roulette, à la loterie, au poker ou encore au blackjack... mais cette fois-ci, vous ne perdrez au plus que quelques minutes de vos plies.



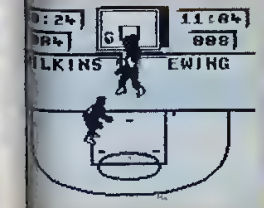
Spot

NBA All Star Challenge

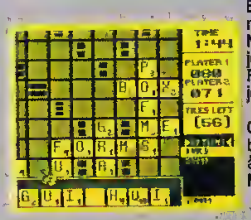
Hatris

Bullet-Proof Software présentait la version finale de **Hatris**, un jeu réalisé par l'auteur de Tetris et ou vous empilez des chapeaux! Nous ne sommes pas tout à fait convaincus, mais attendons d'y jouer un peu plus longuement pour porter un jugement définitif. **Face Ball 2000** est un jeu d'action qui permet à plusieurs joueurs de s'affronter, et il s'agit d'un football futuriste.

Chez Jaleco, nous avons pu jouer à **In Your Face**, un basket-ball comme bien d'autres qui sort très bientôt, mais aussi à **Maru's Mission**, qui sera disponible en avril. C'est un jeu à la Mario, qui vous mène à travers 15 niveaux différents.

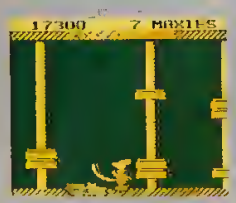


Your Face

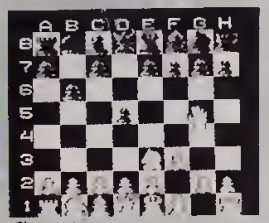


Scrabble

Milton Bradley prépare deux jeux. Le premier est **Super Scrabble**, un scrabble en anglais, avec dictionnaire s'il vous plaît. **Mouse Trap Hotel** est un jeu de tableaux assez simpliste.

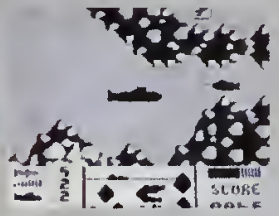


Mouse Trap Hotel



Chessmaster

Serpent



Hunt For The Red October

Hi-Tech propose deux jeux également, le premier étant **The Chessmaster**, adapté du célèbre jeu micro. C'est le premier jeu d'échecs disponible sur Game-Boy, et il paraît aussi complet que puissant. Il offre la possibilité de reprendre une partie interrompue grâce à un système de codes! Le second produit est **Hunt For The Red October**, basé sur le film. C'est un jeu d'arcade intéressant, car si un second joueur se connecte sur votre Game-Boy, il joue alors contre vous!

Hudson passe aussi sur Game-Boy, avec **Atomic Punk**, un jeu d'arcade et de labyrinthe assez original.

Chez Taxan, **Serpent** est un jeu basé sur le principe des motos de Tron, mais avec assez de nouveautés pour rendre le produit intéressant et même prenant.

Namco, toujours selon ses habitudes, lance comme premier jeu **Pac-Man**. Les adorateurs du glouton jaune seront heureux de le retrouver dans sa version originale.

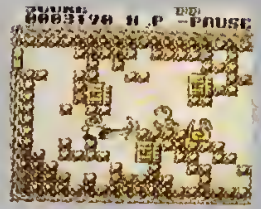
Chez Romstar, préparez-vous à **Torpedo Range**, une simulation de sous-marin assez complète, ce qui est totalement étonnant sur Game-Boy.

Chez Kemco-Seika, deux jeux étaient à l'honneur, avec pour commencer **Bug's Bunny Crazy Castle 2** mais surtout **Sword Of Hope**, un 'jeu de rôle' à la Ultima très complet, comme on aurait eu d'ailleurs du mal à l'imaginer il y a quelques mois sur cette machine.

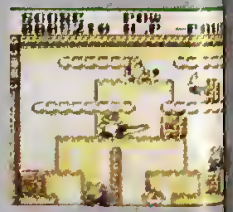
Data East donne dans les classiques, avec **Crystal Quest**, un clone de Boulder Dash, mais aussi **Burger Time Deluxe**, adapté sur jeu d'arcade du même nom, dans lequel vous dirigez un cuisinier devant faire des burgers en tuant des saucisses et des laitues avec des petits pains!

Absolute Entertainment prépare **Rescue Of The Princesse Blobette**, un jeu réalisé, tenez-vous bien, par David Crane. Si ce nom ne vous dit rien, sachez qu'il s'agit d'un pionnier du jeu vidéo, créateur d'Activision avec des jeux comme Pitfall! Le voilà donc de retour, sur Game-Boy, un jeu d'arcade/aventure au principe génial et aux pièges démentes. Excellent!

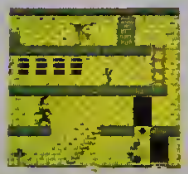
Rescue Of The Princess Blobette



Tail Gator



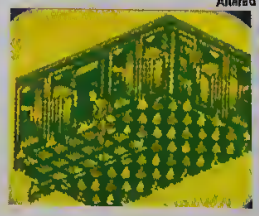
Pac-Man

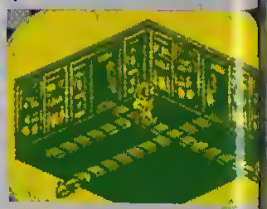


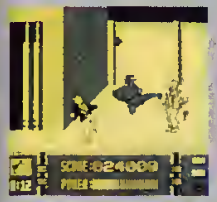
Bugs Bunny Crazy Castle 2

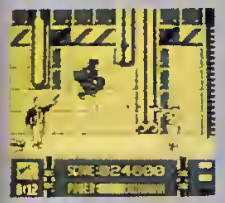
Sword Of Hope

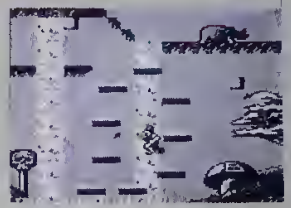
Altered Space

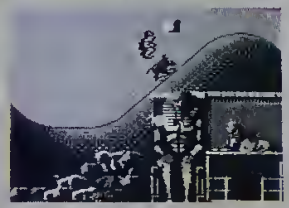












Dragon's Lair

Chez Toho, **Godzilla 2** devrait sortir cette année. Il s'agit d'un jeu d'arcade/stratégie dans lequel vous jouez le rôle de Godzilla ou d'autres monstres géants devant combattre l'armée et détruire une mégapole.

Square nous avait proposé l'incroyable Final Fantasy Legend le mois dernier. Voici déjà **Final Fantasy Legend 2**, encore plus complet que le premier.

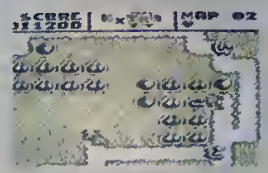
Bandaï possède quelques titres également, avec **Extra Bases**, un base-ball qui ne propose rien de bien neuf ou **Dick Tracy**, un jeu à la Robocop assez sympa car bien jouable.

Ocean a surpris tout le monde en présentant un nombre important de jeux Game-Boy. On pensait qu'ils n'avaient fait que Robocop, alors que là, étaient présentés **Mr. Do!**, adaptation très réussie du jeu d'arcade du même nom, **Navy Seals**, jeu d'arcade très sympa basé sur le film du même nom, **Darkman**, un jeu à la Robocop également basé sur le film de Sam Raimi.

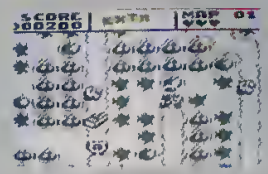
Imagesoft présente **Dragon's Lair**, qui est un jeu d'arcade/aventure inspiré du jeu d'arcade. C'est très beau, très grand et particulièrement mortel, tout comme l'original. Il faut réfléchir avant chaque pas en avant, mais c'est là tout le plaisir que l'on tire du jeu! La compagnie présentait également un jeu incroyable, **Altered Space**. Il s'agit, tenez-vous bien, d'un jeu d'arcade/aventure en 3D isométrique! Jusqu'où iront-ils sur cette Game-Boy? 8 niveaux, 250 pièces et un graphismes splendide en font un jeu vraiment étonnant.

Chez Natsume, on pouvait découvrir **Tail Gator**, un jeu de tableaux dans lequel vous dirigez un alligator qui doit détruire les ennemis présents à coup de queue. Sympathique, non?

Navy Seals



Mr.Do!



Kung-Fu Master

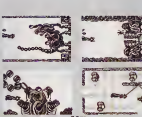
Taito possède de fabuleux jeux Game-Boy, à commencer par le dément **Bubble Bobble**, encore plus réussi sur Game-Boy que sur micro, avec son scrolling multidirectionnel parfait. Enfin, **Chase HQ** est une réussite. Si l'impression de vitesse n'est pas toujours bien rendue, on retrouve toutes les phases du jeu et son intensité, ce qui n'est dejà pas mal!

Atlus propose **Spud's Adventure**, un jeu d'arcade/aventure dans lequel vous dirigez un personnage patatoïde à la recherche de sa princesse bien-aimée

Irem présente trois excellents jeux. **R-Type** est l'adaptation du jeu d'arcade, il est parfait. On ne pouvait espérer mieux! Il en est de même pour **Kung-Fu Master**, qui est particulièrement jouable et sympathique. Ces deux jeux sortiront rapidement, alors qu'un peu plus tard nous aurons le droit à **Cycle Grand Prix**, une course de motos visiblement assez réussie

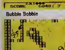
Sofel éditera prochainement **Monster Master**, un jeu dans le genre de Final Fantasy Legend.

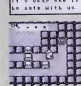
Capcom, l'un des meilleurs éditeurs sur Game-Boy, annonce la sortie pour mars de **Megaman: Dr. Willy's Revenge**, premier jeu de la serie Megaman. Le jeu possede de beaux graphismes et une jouabilite parfaite. L'autre nouveauté est **Mickey's Dangerous Chase**, second jeu aprés Duck Tale's à utiliser un personnage de Disney, et qui sortira également en mars.

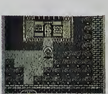

R-Type

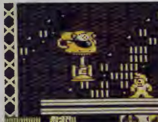
Mickey's Dangerous Chase

Chase HQ


Bubble Bobble


Spud's Adventure


Monster Master


Megaman

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
UN MAGNETOSCOPE A GAGNER TOUS LES MOIS

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIGA
LES CHEVALIERS	242		
EPIX SPORTING GOLD	292	292	292
DUTBRIERS NINJA	272		272
INDY+ZAC MC CRACKEN	289	349	349
LES GEANTS DU SPORT	242	342	242
LES BATTANTS	242	242	242
MASTER 2000	320	270	320
LES FOUS DU FOOT	242		292
HEROES	292		292
DECLIC	342		342
10 MEGA HITS	392	392	392
LES FOUS DU VOLANT	292		292
LES AVENTURIERS	242		242
SEGA ARCADE TURBO	242		242
SPORTING GOLD	242		242
STARS D'HOLLYWOOD	242		242
EDITION N° 1	243		243
MONDE DES MERVEILLES	243		243
TNT	292		292
LES JUSTICIERS 2	242		242
ACTION D'ENFER	239	239	239

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIGA
ADVANCE DEST. SIMUL.	292	292	292
AMAZING SPIDERMAN	282		292
AMOUR GEDDOR	242		242
APPRENTICE	242		242
ART DE LA GUERRE	292	292	292
ATF 2	242	242	242
ATOMIC ROBOT KID	242		242
AWESOME			342
BATTLE OF BRITAIN	292	292	292
BATTLE COMMAND	242	292	242
BATTLE MASTER	242	292	292
BATTLE STORM	292	292	292
BETRAYAL	292	342	292
BILLY THE KID	242	242	242
BUILDER LAND	192		192
CADAVER	242	242	242
CAPTIVE	242	292	242
CARTHAGE	242	292	242
CELICA GT4 RALLY	242		242
CENTURION	242	242	242
CHASE HQ 2	242		242
CHUCK YEAGER 2.0	242		242
COLORADO	242	259	242
COUGAR FORCE	292	272	292
CRIME WAVE	242	292	242
CRYSTALS OF ARBOREA	242	292	242
CURITOO	242		242
DICK TRACY	292	242	242
DISK	242	292	242
DRAGON BREATH	292	292	292
DRAGON FLIGHT	319	319	319
DRAGON WARS	192		242
DUNGEON MASTER + CHAOS	287		
EMPIRE GALACTIQUE	289	319	289
EHC	242	242	242
ESWAT	242		242
EXPLORA 3	282	282	282
F1 MANAGER	292	282	292
F19 STEALTH FIGHTER	262	262	262
F29 RETALIATOR	242	292	242
FALCON MISSION 1	192		192
FALCON + MISSION 2	272		272
FINAL BATTLE	242		242
FINAL COMMAND	242		242
FIRE AND FORGET 2	242	262	262
FLIGHT OF INTRUDER	292		292
FORMULE 1 3D	292	262	292
GAZZA 2	242		242
GEISHA	272		272
GEM STONE LEGEND	192		192
GETTYSBURG	289	289	289
GOLDEN AXE	242		242
GOLD OF AZTECS	242	292	242
GRAND PRIX SOCCC 2	242	292	242
GREAT COURTS 2	242	242	242
HAGAR THE HORRIBLE	192	242	192
HARD DRIVIN 2	242		242
INDIANAPOLIS	192		
INFESTATION	242	242	242
INT. SOCCER CHALLENGE	242	292	242
IVANHOE	192		242
JUDGE DREDD	192		192
KICK OFF 2	242	292	242
KILLING GAME SHOW	242		242
LAST NINJA 3 REMIX	242		242
LE CRIME NE PAIE PAS	292	292	292
LEGEND BILLY BOULDER	242	292	242
LEGEND OF FAERGHAIL	292	292	292
LEMMINGS	242		292
LINE OF FIRE	242		242
LOST PATROL	242		242
LOTUS ESPRIT TURBO	242		242
M1 TANK PLATOON	342		342
MAGIC FLY	242		242
MASTER BLAZER	242	242	242
MATRIX MARAUDERS	192	242	
MAUPITI ISLAND	262		292
MEAN STREETS	242	292	242
MIDNIGHT RESISTANCE	242	342	242
MIG 29 FULCRUM	342	392	342
MONKEY ISLAND	242	292	242
MONTY PYTHON	192	242	192
MUDS	242	242	242
MURDER	242	242	242
MURDERS IN SPACE	242	242	242
MYSTICAL	242	292	242
NARC	242	292	242
NAVY SEALS	292		242
NEW YORK WARRIOR	192		192
NIGHT BREED	242		242
NIGHT SHIFT	242		242
NITRO	242		242
OBITUS	242	342	342
OPERATION HARRIER	242	242	242
OTHELLO KILLER	192	192	192
OUT BOARD	242		242
PANG	242	292	242
PANZA KICK BOXING	292		292
PARADROID 90	242	272	242
PICK'N PILE	192	242	242
PINBALL MAGIC	192	192	192
PLAYER MANAGER	292	292	292
PLOTTING	242		242
POWER MONGER	292	292	292
RA	192	192	192
RICK DANGEROUS 2	242		242
ROBOCOP 1	242		242
ROGUE TROOPER	242		242
ROTOX	192	242	192
SECRET AGENT	192		242
SHADOW OF THE BEAST 1	242		
SHADOW OF THE BEAST 2			242
SHADOW WARRIORS	192		242
SHOCK WAVE	242		242
SIMULACRA	242		242
SIM CITY	242	292	292
SIRIUS 7	242		242
SPEEDBALL 2	242	292	242
SPINDIZZY WORLDS	242		242
STRIDER 2	242	242	242
STUNRUNNER	242	282	242
SUBBUTEO	242	242	242
SUPER OFF ROAD RACING	192	242	192
SUPER SKWEEK	192		192
SUPREMACY	292	242	292
SWAP	242	292	242
SWIV	242		242
TEAM SUZUKI	242		242
TEEN HERO TURTLES	242	292	242
TENNIS CUP	242	242	242
THE IMMORTAL	242		242
THE LIGHT CORRIDOR	292	292	292
TOKI	242		
TOTAL RECALL	192	242	192
TWINLORD	242		242
ULTIMATE GOLF	242	342	242
UMS 2	292	342	292
UN SQUADRON	242		242
VAXINE	292	242	242
VENUS	192		192
WINGS OF DEATH	242		242
WOLF PACK	292		292
XIPHOS	242	242	242
Z OUT	242	242	242

CARTOUCHE GX4000

CONSOLE AMSTRAD GX 4000 575 F

BAD LANDS	289
BARBARIAN 2	289
BATMAN	289
CHASE HQ	289
COUGER FORCE	289
COPTER 271	289
CRAZY CARS 2	289
DICK TRACY	289
EPICS WORLD OF GAMES	289
FIRE AND FORGET 2	289
KICK OFF	289
KLAX	289
MIDNIGHT RESISTANCE	289
MYSTICAL	289
NAVY SEALS	289
NIGHT BREED	289
NO EXIT	289
OP THUNDERBOLT	289
PANG	289
PANZA KICK BOXING	289
PLOTTING	289
PRO TENNIS TOUR	289
ROBOCOP 2	289
SHADOW OF THE BEAST2	289
SHADOW WARRIOR	289
SPIDERMAN	289
SPY WHO LOVED ME	289
STUN RUNNER	289
SWITCH BLADE	289
TENNIS CUP	289
TOKI	289
WILD STREETS	289

AFFAIRES FANTASTIQUES !
EXT.MEMOIRE 512K + HORLOGE AMIGA — 590
DELUXE PAINT ST — 475

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA 8 BITS	749
CONSOLE SEGA + PISTOLET	1090
CONTROL STICK SEGA	289
PISTOLET SEGA	289
BLACKJOY SEGA	189
RAPIDE FIRE SEGA	139
AERIAL ASSAULT	289
AFTER BURNER	320
ALESTE POWER STRIKE	289
ALEX KIDD H T W	289
ALEX KIDD LOST STAR	289
ALIEN SYNDROME	289
ALTERED BEAST	320
AMERICAN BASEBALL	289
ASSAULT CITY	289
BASKETBALL NIGHTMARE	289
BATTLE OUT RUN	320
BLACK BELT	289
BOMBER RAID	289
CALIFORNIA GAMES	289
CAPTAIN SILVER	289
CASINO GAMES	289
CHASE HQ	320
CLOUD MASTER	289
CYBORG HUNTER	289
DEAD ANGLE	342
DOUBLE DRAGON	320
DOUBLE HAWK	289
FANTASY STAR	289
FANTASY ZONE II	289
FIRE AND FORGET II	289
GALAXY FORCE	320
GHOSTBUSTERS	289
GOLDEN AXE	320
GOLFMANIA	289
GOLVELLIUS	320
GREAT BASKETBALL	289
KENSEIDEN	289
LORD OF THE SWORD	320
MONOPOLY	289
OPERATION WOLF	320
OUT RUN	320
OUT RUN 3D	310
PHANTAZY STAR	375
PSYCHO FOX	320
RC GRAND PRIX	320
R TYPE	320
RAMBO III	320
RAMPAGE	289
RASTAN SEGA	289
ROCKY	289
SCRAMBLE SPIRITS	289
SHINOBI	320
SHOOTING GAMES	289
SPACE HARRIER	289
SPELL CASTER	289
TENNIS ACE	320
THUNDERBLADE	289
TIME SOLDIERS	289
ULTIMA IV	375
VIGILANTE	320
WANTED	289
WONDERBOY 3	320
WONDERBOY M.L.	289
WORLD GAMES	289
WORLD SOCCER	289
Y S	375
ZAXXON 3D	310
ZILLION II	289

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+MONTRE)	109
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY STICK	65
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY TURBO 2	135
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
TURBO PEDALE	289

RUBANS

CITIZEN 1200	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
DMP 2000/2160	59
DMP 3000/3160	59
DMP 4000	59
DMP1	59
EPSON LX 800/850/LQ500	59
IMAGEWRITER II	59
MT 80	59
NEC P2+	59
PCW 8256/8512	59
PCW 9512	59
STAR NL10	59
STAR LC10	59
STAR LC10 COULEUR	99

NINTENDO GAMEBOY

CARD GAME	189
SACOCHE GAMEBOY	189
ALLEY WAY	175
ASMIK WORLD	175
ALIEN HEIANKYO	175
BASEBALL	175
BASEBALL KIDS	175
BATMAN	239
BEACH VOLLEY	239
BLODIA	175
BOXING	189
BUGS BUNNY	189
BURAI FIGHTER	189
CARD GAMES	189
COSMO TANK	175
DEAD HEAT SCRAMBLE	189
DEXTERITY	189
DOUBLE DRAGON	239
DR MARIO	239
DUCK TALE	239
F1 BOY	239
F1 RACE	239
FLAPPY	175
FLIPULL	189
FUNNY FIELD	175
GARGOYLE QUEST	239
GHOST N GOBBLINS	239
GOLF	189
HONG KONG	189
HYPER LOAD RUNNER	189
KAKOMUN JA	175
LOCK N CHASE	175
LUPIN SANSEI	175
NEMESIS	189
NORTHSTAR KEN	239
PACHINKO TIME	175
PAPERBOY	239
PENGUIN BOY	189
PENGUIN LAND	189
PENGUIN WARS	189
PINBALL PARTY	189
PIPE DREAM	189
PITMAN	175
POPEYE	175
PRO WRESTLER	239
PUZZLE BOY	189
PUZZNIK	239
Q BILLION	189
QIX	189
QUARTH	189
RANMA 1/2	189
RENJU	175
REVENGE GATOR	239
SEKIOU ROKEN	239
SD	189
SD RUPAN 3	189
SKATE OR DIE	239
SNOOPY	175
SOCCERBOY	189
SOLAR STRIKER	239
SPACE INVADERS	189
SPACE WARRIOR	189
SPIDERMAN	239
SUPER DEFORMER	189
SUPER MARIOLAND	239
TASTEMANIA STORY	189
TEENAGE M TURTLE NINJA	239
TENNIS	175
ULTRAMAN CLUB	189
VAM HIL/CAST VANIA	239
VOLLEY FIRE	175
WORLD BOWLING	189
ZOIDS	189

PC ENGINE

CORE GRAFX + 1 JEU	1890
SUPERGRAFX	1990
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	189
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	349
ADAPTATEUR SG/CD	849
CD ROM+INTERFACE	2990
CD ROM SYSTEM CARD	290
JOYPAD NEC	292
JOYSTICK 341 PRO	290
AFTERBURNER 2	349
[illegible]	399
BATMAN	349
BLODIA	349
CHASE HQ	399
CYBER CORE	399
DARIUS PLUS	449
DEVIL CRUSH	349
DIE HARD	349
DORAEMON	399
DOWN LOAD	349
DROP ROCK	399
F1 CIRCUS	349
F1 TRIPLE BATTLE	399
FINAL BLASTER	349
FORMATION SOCCER	349
GALAGA	349
GOMOLA SPEED	349
HELL EXPLORER	349
IMAGE FIGHT	349
KLAX	349
KNIGHT RIDER	499
LODE RUNNER	299
MANIAC PRO WRESTLING	399
NEW ZEALAND STORY	399
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	349
P 47	299
PACLAND	299
PARANOIA	399
PC KID	349
POWER DRIFT	399
PSYCHO CHASER	349
R TYPE 1	299
RASTAN SAGA 2	349
ROCK ON	399
SIDE ARM	449
SPACE HARRIER	399
STRANGE ZONE	399
SUPER FOOLISH MAN	349
SUPER STAR SOLDIER	349
SUPER VOLLEY BALL	349
TIGER HELI	399
VEIGUES	299
VIGILANTE	349
WINNING SHOT	349
WORLD BEACH VOLLEY	299
WORLD COURT TENNIS	349
WRING	299
XEVIOUS	299

ETIQUETTES

ETIQUETTES DISC 3 LES 100	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100	30
ETIQUETTES 89x23 LES 500	99
ETIQUETTES DISC 3 50" LES 100	30

SUPER CADEAU ! Une magnifique Calculatrice porte-clés pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois)

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2
- Système de duplication de disquettes en moins de 30 secondes.
— SYNCHRO EXPRESS nécessite un deuxième lecteur
— Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autoselect.
— Duplication d'autres formats tels IBM, MAC, etc.
PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS ST 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 395 F

DISQUETTES

Ref.	10	20
3" CF2	175 F	315 F
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F

* Disquettes certifiées 100% garantie à vie. Livrées avec enveloppes + étiquettes
BOITIER PLASTIQUE 3 ou 3.50" 30 F Les dix
DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F
DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS
BON DE COMMANDE *EXPRESS* a retourner a JESSICO B P 693 - 06012 NICE CEDEX
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00
PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8 H à 20 H

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES 90 F
ORDINATEUR 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL
GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

6
☐ Je joins un cheque ou mandat-lettre
☐ Je paie a reception au facteur
☐ Je paie par carte bleue et je complete les 2 lignes ci-dessous
Carte bleue
date d'expiration
NOM PRENOM
N° ET RUE
VILLE CODE POSTAL
SIGNATURE OBLIGATOIRE
BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER
precisez votre ordinateur DISC ☐ K7 ☐

SPECIAL CES

L'écran plat en couleurs est encore du domaine du rêve pour ce qui concerne les modèles de salon. En revanche, rien n'interdit de projeter une image vidéo. Jusqu'à présent, il fallait des équipements lourds et onéreux, pour projeter sur un écran les trois composantes, le rouge, le vert et le bleu de l'image vidéo. Sharp vient de réinventer le projecteur de diapositives, en l'adaptant à la vidéo. La diapo est remplacée par trois écrans à cristaux liquides transparents, qu'un puissant faisceau lumineux projette sur un écran ou un mur, au travers d'un zoom. On obtient, selon la distance de projection et le réglage de l'objectif, une image de 50 cm à 2,50 m. Une deuxième version, à l'esthétique différente, peut être suspendue au plafond et télécommandée.

On peut vouloir faire quelques montages vidéos, pour réordonnancer des séquences issues d'un caméscope, sans pour autant transformer son séjour en studio de production. Soucieuse du bien-être de ses clients, Canon leur propose le VE-100. De la taille d'une télécommande. Enfin d'une grosse télécommande. Les fonctions sont simples : on précise de une à quatre séquences, en spécifiant le début et la fin, puis l'ordre dans lequel elles doivent s'inscrire sur la bande. C'est tout. Mieux encore, le VE-100 peut apprendre les codes de n'importe quel magnétoscope pour le piloter sans liaison filoire.

Il n'y a pas que des satellites militaires qui tournent autour de la planète. Pour capter les chaînes vidéo issues des cieux, rien ne vaut une bonne vieille antenne parabolique pilotée par un bon vieux tuner. Justement, Toshiba vient de nous sortir un magnifique tuner, le TRX-2000, compatible avec les magnétoscopes Super-VHS.

Canon, toujours prolixe en matériel vidéo, se lance dans le caméscope évolutif. On l'a vu avec le L1 pour les objectifs. Aujourd'hui le H 850, reprend les caractéristiques de son cousin H800 (standard Hi8, son HiFi, titrage, mise au point intelligente sur le sujet en mouvement, télécommande) et les complète par des cartes graphiques et audio. Chacune d'entre elles comporte des airs de musiques ou des titres animés, adaptés aux circonstances de la vie familiale et venant se superposer à l'image et au son.

HIGH-TECH

LE CES DE LAS VEGAS - USA

Le CES est le premier salon mondial de l'électronique grand public qui ouvre le rideau sur le spectacle sans cesse renouvelé que nous proposent Canon, JVC, Panasonic, Pionneer, Sharp, Sony, Technics, Yamaho et de nambreux autres. Outre les jeux, largement traités par ailleurs, les principaux constructeurs, majoritairement nippons, dévoilent une portie de leurs délires. Le DSP, processeur de signal, entre en farce dans les amplis et apporte des effets multiples, de la pure correction sonore, comme le fait un égaliseur, à la création d'ambiance de salles de concerts ou de cinéma, via le Dolby Surround. Ce qui suppose la multiplication des amplis et des enceintes dans la pièce d'écoute, qui se transforme peu à peu en salle de projection. La vidéo est intimement liée au son, comme en témoigne la présence d'entrées/sorties vidéo sur les amplis qui deviennent de véritables centrales de commandes. Le Super-VHS, dont les prix français, autrefois astronomiques commencent à revenir dans des sphères plus raisonnables, voit se succéder de nombreux modèles, et histoire de rêver, sachez que l'on trouve aux USA des S-VHS Hifi pour 4.000 F, prix afficiel et hors promotion. Il faut dire que les Américains bénéficient de tarifs largement inférieurs à ceux pratiqués en France, et ce dans des proportians inavouables. Ce qui leur permet de s'offrir des installations spectaculaires à des prix raisonnables, avec des TV dont l'écran excède les 70 cm, au même un vidéoprajecteur suspendu au plafond.

La vidéo connaît aussi la course à la miniaturisation. JVC propose en ensemble modulaire, composé d'un magnétoscope Super VHS-C, d'une caméra, d'un tuner et d'un écran à cristaux liquides, chaque élément pouvant être acquis séparément.

SPECIAL CES

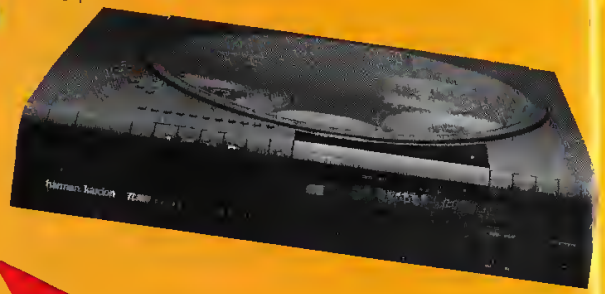
Le plus canon des caméscopes est fabriqué par Canon. Outre une esthétique des plus tentatrices, il présente la particularité d'avoir des objectifs interchangeables, selon une norme mise au point par Canon, Hitachi, Panasonic et Sony. L'avantage immédiat, est de pouvoir choisir son optique, au même, grâce à une bague adaptatrice, d'employer celle de son EOS. Inutile de préciser que la bête, au format Hi8, comporte un nombre de boutons, et donc de fonctions, aptes à combler les plus mégalos de gadgets en tout genre.

Pionneer Stable Platter Mechanism reprend aux bonnes vieilles platines de 33 tours une technique pour assurer le maximum de stabilité au disque. Un plateau en aluminium, recouvert d'un tapis antirésonnant participe à la chasse aux vibrations.

La vague des décodeurs 1 bit n'avait pas encore atteint les Discman. Sony est donc le premier avec le D-303, dont les autres caractéristiques sont plus traditionnelles : renforcement des graves, programmation et sortie numérique.

En matière de lecteurs de CD, 1991 sera l'année du carrousel. De la même manière que les constructeurs nous ont fait perdre l'habitude de retourner les 33 tours, ils veulent nous éviter des déplacements pour changer de CD.

Cette délicate attention se traduit par des appareils que l'on pourrait, de prime abord, prendre pour des poêles à frire programmables, et qui ne sont en fait que des changeurs de CD. L'ouverture du couvercle laisse apparaître cinq emplacements, recevant chacun un CD.



On sait que Sony et Panasonic se livrent une lutte sans merci à coups de dixième de millimètres ou de grammes pour conserver le record du moins épais ou du plus léger des CD portables. Le SL-XP700, épais comme deux boîtiers de CD, comporte une mécanique ultraplate et une optique miniaturisée. Plus épais, le SL-XP300 de Panasonic dispose de caractéristiques dignes des modèles de salon : double convertisseur 18 bits suréchantillonné 8 fois, renforcement des graves, programmation, télécommande infrarouge avec réglage du volume.

HIGH-TECH

La recréation d'ambiance sonore s'accompagne toujours d'une multitude d'enceintes, pas toujours esthétiques. Yamaha, avec la technologie AST, qui vise à reproduire les sons les plus graves par des enceintes aux dimensions réduites, lance un subwoofer (modèle à l'extrême-grave) qui comporte son propre amplificateur.

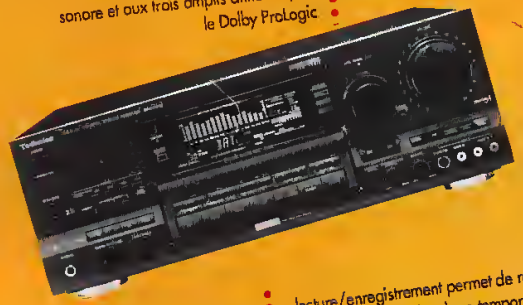
Pour répondre à l'offensive japonaise du DAT, la cassette audionumérique, Philips contre-attaque avec la DCC ou Digital Compact Cassette. Ressemblant à s'y méprendre à nos cassettes habituelles, elles enregistrent un signal numérique. Mais, pour assurer la compatibilité, les lecteurs pourront aussi recevoir les cassettes analogiques.

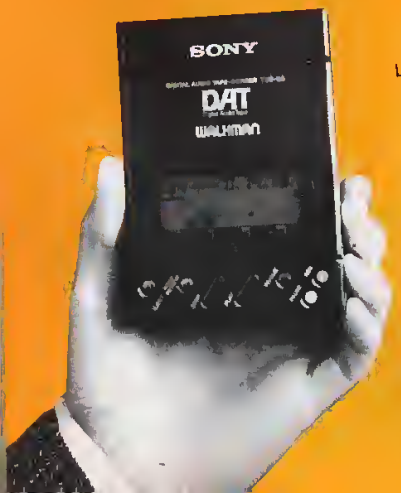
Comment peut-on vivre loin de chez soi sans un minimum de technologie musicale. Pour répondre à cet angoissant besoin, Panasonic nous propose le SL-PH1, un PPCDSS (oui, comme ça se prononce Panasonic Personal CD Stereo System) CD, tuner AM/FM, réveil et enceintes sont intégrés dans un élégant boîtier noir aux formes arrondies. Que fait Sony ?

SPECIAL CES

Transformer son petit nid douillet en salle de spectacle demande une batterie d'amplificateurs et de processeurs d'effets spécieux. Yamaha vient de regrouper tout cela dans le DSP-A1000, une véritable bête de son qui transforme toute pièce en église, salle de sport, stade de concert ou club de jazz. Accrochez vos oreilles, car à l'ampli traditionnel de 2 x 80 W, s'ajoute un ampli de 80 W pour l'enceinte centrale et 4 amplis de 25 W pour les quatre enceintes additionnelles d'effets ! Et ces effets, c'est tout d'abord la recréation de l'ambiance sonore des salles de cinéma équipées en 70 mm : les voix restent centrées au niveau du téléviseur, les effets sonores sont en arrière-plan, et la musique encore plus en arrière. En fait, une douzaine de programmes, avec des variantes, assurent la simulation des ambiances les plus diverses, pilotés par une commande qui comporte près de soixante-dix boutons et commutateurs.

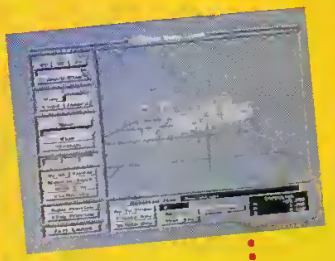
Le Technics SA GX910 est un spectacle à lui tout seul. Cet ampli-tuner est livré avec une télécommande bourrée de boutons, proposant un afficheur à cristaux liquides et pouvant apprendre les codes des télécommandes étrangères, comme celles du téléviseur ou du magnétoscope. Le «monstre» n'est pas mal non plus, avec un superbe afficheur qui permet de constater qu'un égaliseur s'ajoute au processeur d'ambiance sonore et aux trois amplis annexes pour le Dolby ProLogic.



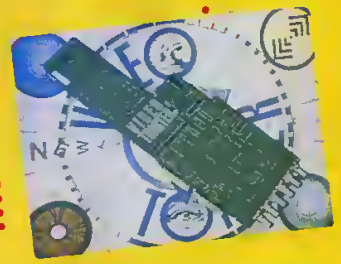


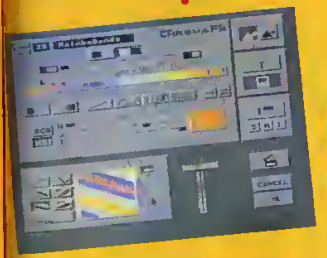
Les DAT croissent et se multiplient depuis qu'un accord s'est réalisé, entre fabricants d'enregistreurs et éditeurs de disques, pour inclure un procédé anticopie dans chaque appareil. La gamme Sony en comporte 5, dont le tout nouveau lecteur de salon, le DTC-87C qui comporte une fonction de monitoring. Le doublement des têtes de lecture/enregistrement permet de relire, avec un infime décalage temporel, ce qui vient d'être enregistré, autorisant ainsi un contrôle quasi instantané de l'enregistrement en cours. Pour mémoire, on rappelle l'existence du TCD-D3, le DAT portable le plus petit du monde, dont la disponibilité en France est pour bientôt.

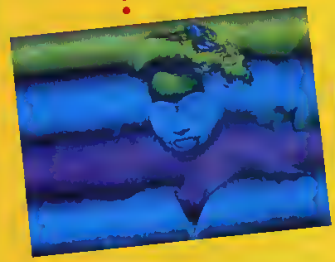
HIGH-TECH



Le mariage de l'Amiga et de la vidéo est sellé sous le signe de l'amour. Le Video Toaster en est un des fruits. Cette carte, qui se loge dans un Amiga 2000 ou 2500, apporte pour 1.600 $ un véritable studio vidéo. Que l'on en juge : 7 sources (4 entrées vidéo, 2 mémoires de trame et 1 arrière-plan couleur), avec de multiples effets de transitions. Des centaines d'effets temps-réel à 60 im/s. 1 logiciel d'animation en 3D. 1 générateur de titres avec 30 polices. 1 logiciel de dessin en 16,8 millions de couleurs. 1 genlock. 1 logiciel de traitement de la couleur. 1 capture d'image vidéo. Oui, Messieurs et Mesdames, le tout pour 1.600 $. Mais en NTSC.

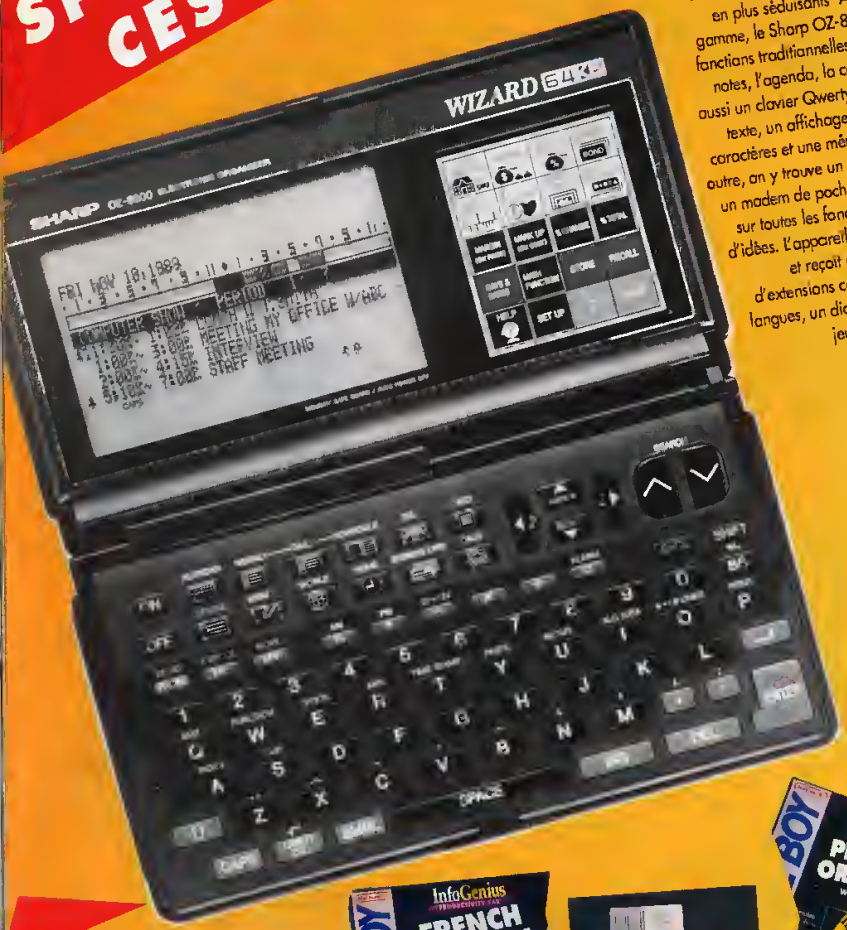




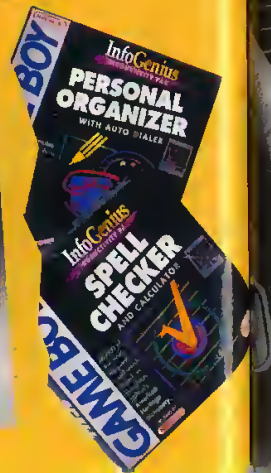


SPECIAL CES

Les organisateurs de poche sont de plus en plus séduisants. Au sommet de sa gamme, le Sharp OZ-8000 propose les fonctions traditionnelles, comme le bloc-notes, l'agenda, la calculatrice... mais aussi un clavier Qwerty pour la saisie de texte, un affichage de 8 lignes de 40 caractères et une mémoire de 64 ko. En outre, on y trouve un logiciel pour piloter un modem de poche, une aide intégrée sur toutes les fonctions, un processeur d'idées. L'appareil se connecte à un PC et reçoit de nombreuses cartes d'extensions comme un traducteur 8 langues, un dictionnaire et même des jeux (Tetris, les échecs...).



Encastrer les polygones de Tetris c'est bien, mais le soir, à Londres, quand on veut un peu d'aspirine et que l'on ne connaît rien au dialecte local, c'est fâcheux. InfoGenius s'est penché sur cet angoissant problème et sort une série de cartes que l'on espère voir adaptées au marché français : traducteurs multilangues, dictionnaire, indicateur de voyage, répertoire téléphonique...



HIGH-TECH

En ces jours de malheurs, Dieu est pour certains d'un réconfort indispensable, et la lecture de la Bible un recours inévitable. Mais où donc trouver l'ouvrage saint, dans un char, sous la table du salon ou dans le dernier restaurant avant la fin du monde ? Don't panic ! Pour peu que l'anglais vous soit une langue familière, vous trouverez les réponses à vos interrogations métaphysiques et l'apaisement de votre conscience dans la sainte Bible de Franklin Electronics Publisher. L'intégralité de l'Ancien et du Nouveau Testament est stockée dans un petit ordinateur, avec force index et critères de recherche pour trouver facilement les phrases qui vous mettront l'âme en paix. Merci Franklin.

Monsieur Michelin s'inquiète. L'antique carte routière au 1/100 000e risque d'être remplacée par un simple CD-ROM. Adieu l'insurmontable problème du repli d'une carte par journée de grand vent. Le TravelPilot camporte un CD-ROM, ce qui est banal, mais aussi des capteurs, qui mesurent les moindres changements de direction, et une boussole. L'appareil estime alors la position de la voiture, extrapole sa position et l'affiche sur un écran de 12", avec la carte de la zone environnante, et ce selon différentes échelles. Blaupunkt a vendu l'an dernier un millier de systèmes de ce type aux instances officielles, comme les départements de sécurité publique et les pompiers.

PETITES ANNONCES

ATARI

Vends Atari 520 STF DF + prolongateurs + nouvelle souris + joystick + jeux originaux, le tout TBE 2600F. Tél 60 13 38 47, demander Olivier.

Affaire! Vends Atari 520 STF complet avec très nombreux disks seul 2500F, avec moniteur couleur SC 1425 4000F Appelez Cyril au 42 07 99 03

Urgent! Vends nbreux originaux pour ST de 70 à 120FF(RVF Honda, Chase HQ, Forgotten worlds) Appeler après 18h 40 36 04 40 Demander Thomas

Vends Atari Mega ST1 + moniteur couleur + West phaseur + 10 disquettes + 1 joystick + cadeau Le tout en TBE 5600F ou échange contre Gameboy + 3 jeux à 5000F Tél (16) 93 75 36 06, demandez Séverine

Vends Atari 520 STE couleur + 2 joysticks + boite de rangement + jeux + manuels d'utilisation Etat neuf 5500F Tél 31 44 55 02 Caen

Vends nbrx jeux et compils originaux sur Atari STF/STE 100F chacun, liste sur demande Anferte Fabrice, 91 rue du Mont-Cenis, 75018 Paris Tél 42 55 94 88 après 19h30

Vends Atari 520 STF DF + freeboot + joystick + nombreux originaux et diskettes, le tout 2990F Tél 43 02 27 79 après 20h, demander Nicolas

Urgent! Vends Atari 520 STF DF + souris + manette + nbreux jeux le tout 2790F Tél 43 09 82 55 après 19h

Si possible, échange Atari 520 STF + très nbreux jeux + moniteur couleur contre console Néo-Géo Tél 20 53 39 72 après 18h 59000 Lille Moulin

Vends Atari 1040 STF encore sous garantie + souris + péritel + nbreux jeux, utilitaires et demos avec boites de rangement le tout TBE 3000F Tél 64 88 63 99 (demander Frédéric)

Urgent! J'achète sur STE STOS le créateur de jeux et STOS compiler -en originaux et avec manuel M'écrire Sananès David, Les Aires Ot St Raphael, 13480 Cabries

Vends Atari 1040 STF 2200F Possibilité d'échange contre moniteur Amiga Tél à Thierry au 48 57 82 33

Vends 1040 STF (1 Mo) + 2 joysticks + souris + tapis + jeux (utilitaires, dessin, création) + peritel + 2 boites de rangement, le tout dans sa boite + STOS, prix. 2750F à débattre Tél 39 15.04 34

Vends Atari STE + souris + tapis + docs + nbreux jeux (Turrican, Rick Dangerous II, Lotus Turbo Esprit, Cadaver.) TBE (90 encore sous garantie) 3300F Tél 46 68 42 91

Vends Atari 520 STF DF + péritel + manetts + double prolongateur prise joystick + nbreux jeux originaux + souris TBE, sacrifié à 2700F Tel après 16h au 48 66 28 96

Vends Atari 1040 STF + moniteur couleur + joystick + originaux (Sim City, Ultima V) + utilitaires (STOS) + livres 4800F Philippe Ples, les demeures du Plessis, 92350 le Plessis Robinson Tél 47 02 85 40

Vends 1040 STF + freeboot + drive 5"1/4 + moniteur couleur + moniteur mono 5700F Tél 48 95 37 46, demander Frédéric

Vds Atari 1040 STF + moniteur SC 1425 + boite de rangement + manette + nbreux diske + freeboot 5000F Tel 27 26 67 30

Vends originaux sur ST Robocop, Tiger road, 1943, Motor massacre Prix 100F l'un, 300F le lot des 4 Agez Damien, 152 val du Carel, 06500 Menton Tél 93 28 34 51

Vends jeux originaux sur Atari (Midnight résistance, Chase HQ, Secret agent, F29, etc) Téléphonez au 42 04 18 15, demander Mr Dem Idy

J'ai 12 ans, je suis Roumain, je n'ai aucun ami et je suis aveugle On m'a prévenu que j'avais peu de chances de faire quoi que ce soit d'intéressant dans ma vie, alors je fais appel à votre générosité Envoyez vos dons au journal, à l'attention de Mic Dax, qui transmettra. Merci.

Vends Atari 520 STF (NR DF) Excellent état Vendu avec souris, freeboot, livres et une très grande logithèque de qualité Le tout dans l'emballage d'origine Prix 2900F justifiés Hugues Tabot, * 14310 Parfouru sur Odon Tél 31.77 11.20

Recherche sur Atari ST Fire brigade de Mindscape Faire offres à Planquelle J Charles, 56 rue JB Clément (les 13), 59553 Cuinay

Vends cartouche multiface 250F, jeux originaux Chase HQ2, Toyota Celica, Powermonger Tél Daniel 20 56 37 79

Vends nbrx originaux sur ST de 50 à 150F Nbreuses nouveautés dont Cadaver, F19, Bat, Opération Stealth, etc Contacter Carl Philippe au 45 80 59 66 après 18h

Vends Ateri 1040 STF + moniteur SC 1425 (couleur-mono) + nbreux jeux + manette et souris TBE 6500F Greg tél 20 35 43 73, 6 rue Ernest Renan, 59280 Armentieres

Vends Atari 520 STE + joystick + souris + utilitaires et jeux (Degas, Lotus esprit Turrican, Rick II, Nitro, Cadaver, etc) 3000F (sur région uniquement) Tel 43 83 10 20 (demander Stephane) 93270 Sevran

Vds Atari 520 STE + péritel + souris + nbrx jeux (Populous, Tennis cup) + 20 disks vierges + utilitaires + boite de rangement, sous garantie 1 an, état neuf Tél à Alexandre à 20h 43 24 35 25

Je vends Atari 520 STF + ext de memoire + télé 36 cm (télécommande) + tnbreux disks + 2 boites + souris + tapis Prix 4500F à debattre Contactez Olivier au 43 74 25 77

Vends atari 520 STF DF + souris + péritel + manuel + nbreuses revues + joystick + très nbrx jeux + démos, le tout TBE 3000F, Tél 47 68 92 07 après 18h, 92400 Courbevoie

Vends Atari STE + manette Navigator + souris + 11 originaux (Shadow warriors, Xenon 2, Strider, Indy) + boite de rangement le tout 4500F Demandez David au 39 93 05 16 (le soir)

Vends Atari 1040 STF + peritel + souris + tapis + joystick + 25 disks + le Rédacteur + Textomat + boite de rangement à clé 40 disks + mag 3290F Tél 28 20 70 15. Région dunkerquoise si possible

Vends Atari 520 ST 2500F avec de nombreux jeux (Kick off 2, great courts) + 2 joysticks + souris + tapis + revue appeler le 60 46 57 01

Vends Atari 520 STF + souris + moniteur SC 1425 + nbreux jeux originaux 3800F TBE Tél 67 71 01 75

Vends originaux pour Atari 520 STF 80F, 50F et 30F (SEUCK, Kick off 2, Voyageurs du temps, Indy adventure) Tél 67 71 01 75 Cano David, Lohis des Argues, 43 rue ancienne distillerie, Bt B n° 11, 34400 Lunel

Vends originaux sur ST Chase HQ, Super Cars, Wild streets, Voyageurs du temps (100F pièce), et Lotus Esprit TC (150F) Demander thierry au 48 39 05 49

Vends atari 520 STF + moniteur couleur + joystick + nbrx jeux (Mindwinter, Ultima V) + revues (Gen4) 3800F Tél 48 05 02 22, demander Nicolas

Vends atari 520 STF + péritel + 2 joysticks + souris + nbreux softs recents (Last ninja 2, Legend of Ferghail, Anarchy) le tout 3000F Tél 30 62 54 98 (le soir), demander Patrick

Vends originaux (TBE) sur ST Cougar force 120F, Saint dragon 150F (frais de port inclus) Appeler Arnaud au 20 26 00 82

Urgent! Recherche sources en assembleur sur Atari Mega STF (scroll textes, animations sprites) possibilité d'achat à petit prix ou échange contre livres ou originaux (Ninja warrior, Emotion) de 100 à 200F Ball Sylvain, 4 rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage

Vds orig ST Rainbow island, Sim city, Midwinter, Maniac mansion, Fire & brimstone, The immortal, Iron lord, BAT, Loom 150F l'un + port European dreams, Virus, Airball, L'ange de cristal, Space harrier 2, Skrull Superhang on 100F l'un + port Prix si plusieurs Tél 59 21 53 76, Jean-Pierre

Vends originaux sur ST Captive 150F, Cadaver 150F, F19, Opération Stealth, etc Pour obtenir plus de renseignements Mr Côté, tél 45 80 59 66

Vends Atari 520 STF + 8 originaux + 1 joystick + nbreux disks Tél 60 46 28 06 à partir de 18h Demander Régis (Essonne)

Vends pour ST FM Melody maker (78 instruments FM, BAR, Midi) 500F Vds aussi séquenceur Track 24 (24 pistes et édition en pas à pas) 300F Achète sur PC et sur Marseille uniquement Budokan 120F, Wing commander 200F Fière Jean-Michel, Marseille Tél 91 41.47 52 (le soir)

Vds Atari 520 STE + moniteur couleur + nbrx jeux + Nbrx utilitaires de son (ST Replay, Quartet, cartouche), de dessin, d'animation (Cyberpaint) et démos Le tout à moins d'un an 4800F Tél 26 03 68 09

A vendre Atari 520 ST + souris + 1 joystick + nbreux originaux (dont BAT, Dungeon Master, Les voyageurs du temps) Cédé à 3000F tout compris Tel 30 55 92.77

Vds 1040 STF (TBE) + moniteur 1425 + 1 joystick + souris + boite de rangement

+ nbrx disks vierges + originaux et utilitaires + kit de téléchargement + revues Tél: 48.74.41.31. Demander Imed (après 18h)

Vds pour Atari 520 STF-E originaux Bio-Challenge 100F, Voyager 100F, IK+ 100F, F29 125F. Ecrire à Beysert Nicolas, 79 rue du Boernhof, 59210 Coudekerque Branche

Vds nbreux originaux sur ST, de 50 à 100F. Colorado, Tennis cup, Drakkhen, etc. Liste contre enveloppe timbree. Lenne J.J., 4 allee Clos Laisnées, 95120 Ermont. Tél: 34.15.79.82

Cherche Atari 520 STF bon état sans moniteur avec souris 1500F. Tél: 63.38.00.00

Vds Atari STF (89) + 6 orig + 1 joystick + nbrx disks TBE 2700F, ou possibilite d'échenge contre Mégadrive (française ou japonaise) + 1 joystick + 5 jeux minimum, TBE recommandé. Tél à Foulon Stéphane, 20 rue des Géraniums, 11100 Narbonne (heures repas)

Cherche désespérément pour STE copieur et éditeur performants pour usage personnel, faire offre à Deschamps Michel, 26 rue de Strasbourg, 24000 Périgueux

Affaire! Vends Atari 520 STF DF + très nbreux jeux + joystick + nbreuses revues + péritel + souris, le tout 3290F. Tél: 43.77.58.75. Lo Alain, 7 Square Esquirol, 94000 Créteil

Vds Ultimate Ripper, fonctionne sur tout Atari sauf Méga ST. Prix 550F. Alexandre Bourrieau, 21 rue d'Angleterre, 44000 Nantes. Tél: 40.48.03.16

Vends Atari 520 STF, très nbreux jeux (Opération Wolf, Sherman, etc) + 2 joysticks + souris + tapis, 10 disquettes vierges, le tout TBE 2990F. Thauvin Fabrice, 42 quai de l'Abbaye, 45190 Beaugency

Vends Atari 1040 STE + souris + péritel garantie 1 an et 5 mois, le tout 3600F et en TBE. Sur Paris et RP tél 45.25.95.94

Vends drive externe 3"1/2 pour Atari ST California access, 720 ko, extra-plat, prix 800F. Sur Paris et RP tél 45.25.95.94, demander Vincent (le soir)

Vds originaux (boite d'origine) sur 520 STF, de 60 à 70F. Demandez Sylvain au 60.46.28.78

Affaire urgente! Vends 520 STF (étendu 1 Mo) sélecteurs de faces et de drives intégrés + lecteur DF Roctet exre plat + souris Camaron (s garantie) + joystick Pro 5000 + tnombrx logicels + 2 boltes rangement (contenence 100) + 10 disks vierges, valeur réelle + de 1200OF, a débattre, tél 48.04.87.96. Tout TBE, gratuit tnbreuses revues, appeler avant le 13.02.90

Affaire! Vends originaux pour ST (boite + notice): Maniac mansion 115F, Chaos strikes back 95F vends aussi Atari 800XL + 2 jeux 350F. Tel 20.90.65.45, demander Vincent après 19h

AMIGA

Vends originaux Amiga 30 à 50F. Tél: 80.43.22.76, Mr Manzoni Alain, 35 rue de Larrey, 21000 Dijon

Vends nombreux jeux sur Amiga. Cherche extension A501 à bas prix. Alexandre Carreteiro, 17 rue Albert Bayet, 75013 Paris. Tél: 45.82.17.71

Echanges sur Amiga, nbreux softs et démos du dom-pub dans toute l'Europe. Envoyez vos listes. Tél: 46.23.10.74. Géry Grégory, 42 rue Ernest Renan, 92310 Sevres France

Groupe sur Amiga recherche coders et musiciens pour démos et intros. Roth Nicolas, 22 n Bossons, 1213 Onex (Suisse). Tel: 19.41.22.7932172. Réponse assurée

Urgent! Vends Amiga 500 (v 1.3) + lecteur externe + très nombreux softs (garantie un an), 3200F (cause achat Amiga 2000). Tél: 48.36.76.51

Vds Amiga 500 + moniteur 1084 drive extérieur + softs + souris. Sous garantie, TBE. Prix 5500F. Tél: 60.10.49.59

Vds 20 jeux originaux Amiga de 100 à 175F: Unreal, Kick off 2, Panza, Wings, Flimbo's Ouest, Weltris, Awesome, Beest 2, Starblade, etc. Brickel Daniel, 84 rue du sergent Bobillot, 93100 Montreuil. Tel: 48.59.96.41

Recherche pour A500 programmes de gestion, ou traitement de texte ainsi que des programmes éducatifs, le tout niveau première et terminale. Envoyez vos listes, merci d'avance, écrire à Sandrine Brocato, 38bis rue du Puits d'Enfer, 85100 Les Sables d'Olonne

Achète jeux sur Amiga, news ou oldies, faire offre et envoyez vos lletes à Lambert Laurent, 34 rue Henri Matisse, 59400 Cambrai

Vends originaux sur Amiga entre 50 et 120F. TV Sports basket, Unreal, Tennis Cup, Golden Axe, etc. Et aussi Cobra (la manette) 150F. Contacter Dubois Guillaume, 13 rue Condé, 38100 Grenoble. Tél: (76).44.52.74 après 18h

Stop! Affaire du mois: digitalisez photo, texte, dessins, grâce à Handy Scanner 4. Prix 1500F à débattre. Tél: 72.50.44.66 (François)

Vends originaux Amiga: Midwinter, Budokan, Kick off 2, Lost patrol, Speedball, Indy adventure, Les voyageurs du temps, Bangkok knights, Chicago 90, Extratime, Kick off, + joystick Infrarouge. Ultimate IV entre 100 et 200F. Tél: 26.04.82.13

Vds Amiga 500 + extension 512 ko + drive externe 3"1/2 + moniteur coul stéréo + joy + livres + nbreux logiciels + cabs. TBE 5500F. Chahir Driss, 7 rue Radiguey, 92120 Montrouge. Tél: 46.57.64.31

Achète sur Amiga GFA Besic 3.0 + menuel (350F), Devpac v2 + manuel (350F), frais de port inclus. Cherche personne pour échenge de domaine public. Rép assurée. Massamba Ulrich, 34 rue Roland Garros, 41000 Blois. Tel: 54.42.31.83 (le soir)

Vends Amiga 2000B, ext. 2 Mo, monit coul peritel Grundig, drive 5"1/4, free-boot, nbreux logiciels (utilitaires, jeux, DP, démos), livres et documentations. Materiel achete fin août 1990 (Amiga et extension). Prix 11000F. Livraison possible sur région centre et Ile de France. Contacter Pascal au 30.92.64.46

Amiga 500: vends originaux Stormland, Rick 1, Populous 1 pour 80F l'un, 200F tous. Et aussi Tennis Cup, Sir Fred, Indy Adventure, Jumpin Jack Son et Sword of Sodan 110F l'un ou 500F tous. Ils sont tous en très bon état. Alexandre Mirzayance, n° 13, Les Savoyances, 74200 Thonon. Tél: 50.70.46.44

Vends Amiga 500 + moniteur couleur 1084S + 1 compil et autre jeux (acheté le 1/12/90, encore sous garantie) prix 5000F, ou échange contre Atari ST + moniteur couleur sous garantie. Tél: 42.45.06.22, demander Stéphane

Vends pour Amiga Indy 500 190F, Beast 2 190F (encore sous emballage), Tennis cup 150F, TV sport football 120F, Triad 1 (compil) 150F, Championship Golf 120F. Dem. Julien au 83.73.39.56 après 17h30

Vends originaux Amiga F29 185F, 3D Pool 150F, Lotus turbo challenge 180F, Wings 1 mega 180F. Tél: 78.85.39.76 (le soir)

Vends Double dregon, Opération wolf, Batman the caped crusader (125F chaque). Tel: 97.66.73.63. Demander Nicolas

Vends Amiga 500 + 1 joystick + souris + câble péritel + nbreux disks (vierges, jeux et utilitaires), excellent état (novembre 89), 3000F à débattre. Bridoux Christophe, 2A rue du 19 mars 1962, 59233 Maing. Tél: 27.24.52.50 (le soir après 19h)

Vends Amiga 500 TBE + écran 1064S + nbrx jeux 4000F (sur paris uniquement). Duhamel Xavier, 12 rue de l'Amiral Mouchez, 75014 Paris. Tel: 45.89.37.76 (après 19h)

Vds Amiga 500 + ext 1 Mo avec horloge + Deluxe Paint 2 + Boot Selector 3000F à débattre. Tél: 64.66.23.62 (le soir)

A 500 vds, échange orig: Sim City, Kult, Klax, Twinworld, Battlesquadron, et bien d'autres. Elmer Nils, 66.83.47.35

Echange ou vends pour A500: Super off road, Badland et Titus action (4jeux) (original). Le Floch Denis, 30 av des acacias, 37230 St Etienne de Chigny

Urgent! Ch ttes personnes possédant des log de Sierra-on-line: King Quest, Space quest, Gold rush uniquement Amiga. Méme si vous n'en possédez qu'1 n'hésitez pas à m'appeler au 16.1.89.76.42.69. Faitez vite et demandez Chistian ap 18h

Vds logiciels originaux pour Amiga. Liste contre 5F ou par téléphone! Prix très intéressant. Réponse assurée! Boinot Alexandre, La Planés, 25160 Malbuisson. Tél: 81.69.63.95

Vends jeux orig A500: X-out, Kick off 2, Great courts 100F. Beast 1 150F. Awesome, Wings (1Mo) 200F. De Faria Manuel, 37 av de Stalingrad, 78260 Achères. Tél: 39.11.18.11

Vends originaux sur Amiga: Maupiti, Defender of the crown, Infestation, It came from ..., F29, Great courts, Ultimate golf, Turrican, Altered beast, Crack down, Stun runner, Venus, X-out, Conqueror, Kick off, Test drive, Galaxy force, entre 50 et 150F. Tél: 42.07.37.19 après 12h

Vds Amiga 500 + lect ext + extension avec horloge + moniteur Philips coul HR + g des meilleurs hits VO (ex: Powermonger, Voyageurs du temps...) + joystick, le tout 5000F. Contactez Patrick au (16.1)45.84.47.29 après 19h

PC

Exceptionnel vends Amstrad PC 1512 DD couleur + joystick + très nbreux logiciels (jeux et utilitaires) + revues, le tout peu servi et TBE, valeur neuf 9000F, cédé 5250F. Tél (apres 18h): 43.86.10.61

Vds PC XT, 10 MHz, 640 ko, DDk, carte VGA Paradise + Budokan + MS DOS 3.30 + nbreux magazines, le tout TBE (1989) 8500F. Christophe, tél: 88.72.97.32 (après 19h)

Vds PC AT 8 MHz, lect 5"1/4 1.2 Mo et 360 ko + DD 20 Mo + EGA + bible PC 7990F. Tél: 74.85.09.73 (Isere)

Vds PC 1512, DD 30 Mo, 640 ko RAM, souris, imprimante Citizen 120D, joystick, tnbreux logs, le tout 10000F (TBE). Kurzweg Olivier, 25 avenue Victor Hugo, 91210 Draveil. Tel: 89.03.06.40. Demander Olivier

Vends jeux PC 5"1/4: Silent Service II, Microprose Soccer, Great courts, Test drive II, Wild Streets, Budokan, Double dragon II, Football manager II (en espagnol!!), Paris Dakar 90, East vs West, Berlin 1948, Test Drive III (3"1/2). Prix à débattre. Serge au 91.82.03.09 (après 19h)

Urgent! Vends PC 1512, 512k, ecran couleur, 2 drives + nbreux jeux et utilitaires + joystick + souris, état neuf, prix à déb 5990F. Tél: 46.66.47.28

Recherche pour mon 1512 Sim City maximum 150F. Je l'échangerais bien contre Gunship 94% ou Pirates. Recherche PCS compatible. Faire offre N. Martignole, 21 ev Jean Jaures, 91690 Saclay

Vends modem V21/V23. Vends aussi jeux originaux (Pro tennis tour, Indianapolis 500, etc.). Cherche Sierra originaux. Douche Sébastien, 26/28 rue du clos d'Orléans, 94120 Fontenay sous bois. Tél: 48.75.53.11

Vds PC 1512 DD mono + HD 20 Mo + imprimante 3160 + housse + integral PC état neuf 7000F. Tél: 64.66.23.62 (soir)

Vds lecteur 5"1/4 comp. PC 1000F, Imprimante Epson FX85 1300F. Tel: (1)46.87.23.15 après 22h, démander Patrick

Vends PC AT VGA 256 couleurs, prix très intéressant, neuf sous garantie, sound blaster 1000F à saisir. Mr Gilles, tél: 39.92.23.03 le soir

Urgent! Vds PC 2086 VGA HR 12", 2x3"1/2 + 1 lect 5"1/4 + jeux, garantie 1 an. Facture. Achat 12000F, vendu 9000F. Tél: 44.73.36.01 après 20h

Vds originaux pour PC: Dble dragon 1&2, Italie 90, Ferrari F1, Crazy cars, Platoon, Daley Thompson, de 100 à 150F l'un. Tél: 59.55.68.36

Vds originaux PC 5"1/4 - Daysof thunder 150F, Centurion 150F, Indy adventure + doc perso 200F, ou le tout 400F. JB Garcin, L'Ollivette trav des mille Ecus, 13190 Auch

Vends Jeux originaux: Balance of power, Indy 500, Pro tennis tour, M1 tank platoon, Falcon, Mech warrior, 688 attack sub. Vends aussi modem Kortex KX tel2 ou contre VGA. Sébastien Douche, tel: 48.75.53.11

DIVERS

Vende Roland D 50 excellent étst + deux ROM + 1 flight: 6000F. Tél: (16.1)64.62.17.72.

Vds 200F ou échange Hard copieur contre orig, faire offre. Vds aussi CSB et Les voyageurs du temps 150F les deux, ou les deux + Twinworld 225F. Coeurdeull Lois, 15 bis rue des Lanciers, 03170 Brignoles. Tél: 94.69.42.19

Affaire! Vends ordinateur MSX2 Philips NMS 8250 + nbreux jeux + 2 joysticks avec 2 ports cartouche & 1 lecteur disks double face 720k intégrés TBE. 1700F à débattre. Olivier Le Losquer, 13 rue Pauchan, 78140 Vélizy. Tél: 39.46.64.56

Vds terminal IBM 5291 avec mont mono 1500F, 2 drives 5"1/4 DF 360ko 300F pièce. Tél: 60.08.53.23

Vends clavier azerty CPC 6128 à 1000F + un joystick neuf, ainsi que R-type à 100F. Evrard Xavier, 16 rue des Courlis, 77420 Champs/Marne

Vends TO 7 70 + moniteur 16 + k7 gestion + 2 manettes le tout à 25000 F(B?). Tel: 59.68.62.54. Vends aussi Sega master system + 5 jeux 19000 FB. M. Bozet Alexis, Rte Sault de Navailles, Bougarber 64230 Lescar

Vds CPC 6128 couleur + 2 joysticks + nbreux jeux cédé à 2800F. Tél: HR 33.53.08.99

Vends carte sonore Ad Lib + logiciel musical + docs + mini-enceintes 1500F. Tél: 47.59.96.26 (demander Emile après 18h)

vends C64 + lecteur D7 1541 + 2 manettes + tnbrx jeux + docs 2500F ou échange contre ST, Mégadrive ou A500. Demander Julien au 48.61.19.07

Urgent! Vends Amstrad CPC 464 (monit couleur) + lecteur de disquettes + nbreux jeux + revues + manuels + 2 joysticks & doubleur, le tout TBE 2000F. Contactez-moiau 46.68.26.25 (après 20h)

Vends téléviseur 51 cm Philips 700F (5 ans) TBE. Tél: 91.62.65.76 après 18h

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteur couleur, lecteur disquette DD1, adaptateur Péritel, manette de jeu, Discology 6.0, nbreux jeux avec tous les manuels d'utilisation et de programmation. 1990F. Pillot Jean-Christophe, 370 rue et residence Faidherbe, 59120 Loos. Tél: 20.07.09.21

Vens Amstrad CPC 664 + écran couleur + tuner (neuf) + nbreux jeux + cours auto-formation + revues 3000F (valeur réelle 6500F). Tél: 27.98.32.15 apres 17h

Vds Amstrad 465 (cassette) + jeux prix 2000F. Tél: 30.93.79.85, demander Sébastien

Stop affaire! Vends Atari 130 XE + imrpimante 1027 + Flight simulator II + lecteur K7 + lect disk + 7 jeux + joystick (avec notices), tél: 56.27.01.45 (WE après 7h). Thomas, avenue de la paix, 33720 Barsac. Vends aussi jeux pour Atari 800, 400 et XL

Hey! Vends logiciels neufs: Upgrade Ed (music, dessin, gestion) à -30% (prix concours), liste sur dem. Tel: David au 91.85.38.19

Vends Amstrad 8128 couleur + nbreux jeux + 2 manettes + lecteur K7, TBE cede 3000F. Tél a Aurélien Rossi après 17h au 67.23.21.04

Vends C64 + très nombreux jeux + lecteur cassette et disquette 3200F le tout. Demander Christophe au 93.97.39.66 le soir

Vends Amstrad 464 + nbreux jeux + manette +

THE DISC COMPANY, éditeur de logiciels, recherche pour son département d'éditian de logiciels ludiques, un **CHEF DE PRODUIT** - Respansable de développement pour ordinateurs et cansales 16 bits.

PROFIL
- Bilingue anglais
- Connaissances techniques exigées
- Connaissances des langages C et Assembleur
- Banne connoissonce du marché eurapéen du lagiciel de laisir
- 3 à 4 années d'expérience.

THE DISC COMPANY recherche aussi un **SUPPORT TECHNIQUE** pour Amigo et PC.

Cantacter Thomas ORMOND au 49.10.99.95 au envayer d'urgence C.V. chez:

The Disc Campany
60, rue Marcel Dassault
92100 BOULOGNE

THE DISC COMPANY

écran monochrome + adaptateur télé, le tout 800F. Tél 43 02 27 79 après 20h, demander Nicolas

Vds Amstrad 6128 + nbreux jeux + manette + bureau + adaptateur moniteur/télé + manuel de base + revues, le tout TBE 3500F tél 84 68 32 82

Affaire vends Amstrad CPC 6128 couleur (état neuf) + logiciels de jeu + joystick le tout pour 3000F Tel (1)48 76 95 52, demander Olivier

Vds CPC 6128 coul + très nbreux jeux & disquettes vierges + housse + magazines Julien Maigret, 42 26 41 42 (le soir)

Vds moniteur pour CPC 464, 664, 6128 + syntéthiseur vocal pour faire parler, chanter votre CPC (ou CPC+) + Conspiration jeu digitalisé + cadeaux. Guérin Jérôme, rue du docteur Rousseau 24410 St Aulaye Tél 53 90 61 36 week-end

Vends Amstrad 6128 coul + nbreux jeux + disquettes vierges + joystick 2900F Tel 60 03 55 50

Vds Amstrad CPC 6128, écran couleur avec nbreux jeux dont Tortues Ninja et Shinobi, etc + 4 utilitaires + 2 joysticks pour le prix de 3000F Contactez Arnaud après 18h au 44 24 39 59

Echange MSX Goldstar + 45 K7 de jeux + 2 manettes + 3 livres programmation contre Atari 520 ou Amiga 500 ou vends 2500F (à débattre) TBE Ardouin Alain, 6 cours des Girondins, 33500 Libourne

Vds CPC 6128 (acheté neuf déc 89) + moniteur coul + nbrx jeux + 11 disks vierges + 2 joysticks + cable reliant 2 joy + cable téléchargement + discologie + manuel d'utilisation, le tout 3000F TBE 69 49 27 39

CONSOLES

Vends Sega Master System neuf novembre 90 servi 2 fois 500F Demander Eric ou Jérôme au 34 43 57 87

Vds console Nintendo US (pour TV multistandard) + 25 jeux (Mario 1, 2, 3, Double Dragon 2, Bionic, Double dribble + tapis + pistolet + livres d'aide + cordon peritel 3500F (prix 10500F) TBE A partir du 7-01 a 18h ou après au 39 55 53 79 Demander Alexis Merci encore urgent!

Vends console Sega neuve (1 mois) + 3 jeux Out run, World soccer, R-type Prix 1690F, vendu 990F (cause depart) Tél 43 73 28 44 après 19h

Vends 8 cartouches pour console Mattel intellivision le tout 200F ou échange contre logiciel Atari ST Philippe tél 43 65 89 03

Vds Supergraphx + 6 jeux 3150F CD Rom + 2 jeux 2800F Joy XE1 Pro 600F Adaptateur CD/Super 375F Gameboy + 6 jeux 1245F Matériel neuf et emballage d'origine Contacter Fabrice au 47 50 62 33

Vends jeux Nintendo Ikari warriors (180F) Castlevania (200F) S M B (150F) Link (250F) Salomon's key (180F) S'adresser à Mathias Kremer, St Priest sur Aixe 87700 Aixe sur Vienne Tel 55 70 01 26 (après 17h)

Vends jeux Gameboy Burai fighter, Supermarioland 125F l'un et Tortues Ninja pour 140F Echange aussi jeux Téléphoner 21 09 62 85 pendant heures de repas

Vends Sega 8 bits état neuf + 5 jeux Shinobi, Black belt, Lord of the sword, Wonderboy 3, Alex kidd 3 2 jeux intégrés dans la console Hang-on et Labirinte Prix réel 2250, vendu 1500F Tél 43 04 79 55 après 16h30, demander Réda.

Vends console Sega + 2 manettes + 6 jeux (valeur ensemble 2115F) Vendu 1000F à débattre Tél 64 59 16 85

Vds console Supergrafx 50 Hz + 2 jeux (Ghouls & ghosts, Granzock) le tout a 2000F Urgent! Saouchi Malek, 6 place Léon Berluc Pérussis, 84000 Avignon Tél 90 86 12 36

Achète jeux import Japon ou USA pour Nintendo 8 bits Si connaître en France ou en Europe magasin qui vend ces jeux, téléphoner à Favières Ivan, 122 rue St Georges, 69005 Lyon Tél 78 38 16 91

Vends console Nintendo Game Boy + 3 jeux (Tennis, Boxe, Marioland), servi 4 heures valeur 1200F, vendue 800F Demander Stéphane au 60 06 64 82, il a fair d'insister

Cherche Game Boy sur Paris, bon état avec Tétris + cable Vidéo-Link et écouteurs Tél 43 42 29 09, demander Pierre

Vds Neo-Géo avec mémoire card, 2e manette et garantie, le tout 3000F Ou, avec Super Spy 4000F Tél apres 19h et demander Gilles au 50 51 62 90 Non serieux s'abstenir

Vds console Game Boy état neuf (sous garantie) + 5 jeux (Tetris Nemesis, Hyper load runner, Beach volley, Fortress of fear) le tout 1200F Tél 45 33 63 82

Vends cause double emploi Megadrive japonaise neuve + 2e manette Pro-24 + jeux Batman, E-Swat, Super Monaco GP, Superreal Basketball Prix 1490F Tél Nicolas au 42 00 14 58 (le soir)

Ech Coregrafx neuve (ach en décembre) + 3 jeux sur Lyon uniquement Tél 78 22 32 22, demander Vincent

Vds console Lynx + 3 jeux, le tout en très bon état Vendu 800F. Tél 64 59 77.61, demander Sébastien

Vends console Sega + 2 manettes + 2 jeux Spy vs spy et Hang on Prix 400F, tél 60 60 77 99 après 18h

Vends console Nintendo (1 an) + joysticks + pistolet + 10 jeux (SMB 1 et 2, Zelda 1, Dragon ball, etc) valeur 4200F, vendu 2200F M Jean-Davy Douence, 15 rue de St Genes, 33670 Creon Tel 56 23 34 20

Achete Game Boy à 450F Grataloup Emmanuel, 20 allée des Touzelles, 44115 Basse Goulains Tel. 40 06 05 21

Vends Super Monaco GP sur Megadrive 200F, contacter Aurélien après 17h Tel 39 97 32 55

Vds console VCS 2600 Atari (encore sous garantie) + 11 jeux neufs valeur globale 2000F, vendue 1400F, s'adresser chez Mr Delille Pascal, 35 route de Trainsel, 59490 Somain Tél 27 92 81 34

Vends console Nintendo avec 2 joysticks et 1 jeu (Super Mario Bros) 590F Possibilite de vente d'autres jeux (Ghost'n Goblins, Mario 2, Castlevania 2...) 199F l'unite. Tél 64 22 89 16 (région parisienne)

Echange, achète, vends cartouches pour Atari Lynx et Atari XL/XE Possède Import USA Mr Cayrat Richard, 13 rue Antmoard, résidence etudiante, ch 309, 38000 Grenoble

Vends console 16 bits Megadrive + 2 jeux + 1 manette encore sous garantie 10 mois, 1900F à débattre tél 79 61 16 34 après 17h, demender Franck

Achète, vends et échange jeux sur Nec, Supergrafx, Game Boy, Amiga et Megadrive si possible sur Paris Gildas tél 45 41 37 17

Vends console Sega etat neuf + 1 jeu + 2 manettes prix 600F (à débattre) contacter Ashid au 45 74 62 89

Vends console Nintendo + 2 manettes + pistolet + 4 jeux, le tout TBE et ayant peu servi 1500F. Berteud Vincent, 17 avenue Cambaceres, 91370 Verrieres le buisson Tel 69 30 84 23

Super affaire à saisir vends + de 30 K7 Nintendo (Batman, Teenage...) de 75 à 295F Tel 78 03 24 44 apres 17h, sur région lyonnaise si possible Demander Bertrand!

Echange Sega Megadrive + joystick arcade + 6 super jeux (Ghouls'n ghosts, Thunder force 3...) contre Amiga avec bcp de jeux Tél 42 87 97 40 sur Marseille et environs si possible

Vends une dizaine de jeux Atari VCS 2600 + boites de rangement Vds une dizaine de jeux CBS Colecovision + Track ball + adaptateur K7 Atari Demander liste Mari Stephan, 'Le parc corniche fleurie', Bt B2 220, av Ste Marguerite, 06200 Nice Tel 93 71 05 22

Vends console Sega + 2 jeux, vente seulement sur Marseille, prix 550F, tél 42.73.21.47 à partir de 19h

Vends Game Boy + TMNT, Paperboy, Spiderman, Mario, Tetris, Double dragon + boitier + garantie 1300FF 48 28 72 91

Vds Game Boy sous garantie (achetée le 13/09/90) + 7 super jeux (F1 boy, Spiderman...) + Light boy + cable + casque, prix 1500F Tel 69 40 80 55 (le soir seulement, demander Zo)

Vends console Sega 8 bits complète, 2 manettes, lunettes 3D, 15 jeux valeur 4530F, vendue 2400F à débattre Tél à Emmanuel au 42 82 17 18 après 18h, sauf dimanche et fête.

Cherche jeux Nintendo pouvant se situer en 150 et 220F de préference bon état Tél 91 89 49 08 (vend à 15h, lun à 17h, merc de 9h à 12h), demander Nicolas

Cadeau de Noël (en retard!) vends console Sega Master System + pistolet et 5 jeux (Vigilante, Hang on, Safari hunt, Marksman shooting, Trap shooting) le tout en parfait état (1 an), presque pas servi, emballage Urgent, prix 950F! Tel 44 60 95 48, demander Pierre-Henri à partir de 6h

Vends console Sega avec 4 jeux, prix à débattre Tel 34 74 51 37, Mathias Lopez

FENETRE SUR PACIFIQUE

un film de JOHN SCHLESINGER

Le récit de *Pacific Heights* s'inspire de faits réels (en les exagérant tout de même, j'espère!) survenus au scénariste Daniel Pyne lorsqu'il loua sa maison à une personne "indélicate". S'étendre trop longtemps sur l'histoire en elle-même nuirait au plaisir du spectateur, mais pour éclairer votre lanterne, il s'agit des mésaventures d'un jeune couple, Patty Palmer (Melanie Griffith) et Drake Goodman (Matthew Modine), qui décide de s'installer dans une belle maison victorienne. Celle-ci est située dans un quartier de San Francisco nommé Pacific Heights qui comme son nom l'indique surplombe la ville et l'océan - qui n'a pas vu au moins un film dont l'action se déroule dans ces fameuses rues aux pentes vertigineuses, notamment l'excellent *Bullit* de Peter Yates? Les tourtereaux qui ne roulent pas sur l'or achètent cette somptueuse demeure à crédit, la restaurent avec amour et comptent sur la location du rez-de-chaussée divisé en deux parties pour rembourser une partie substancielle des échéances. Un adorable couple de Japonais, les Watanabe, s'installe dans l'un d'eux (on reconnaît Mako, le magicien fatbl ard des *Conan*). Le drame, c'est qu'ils se retrouvent bon gre mal gré avec un drôle de locataire, un individu pourtant très propre sur lui nommé Carter Hayes(Michael Keaton). Les choses vont de mal en pis, particulièrement lorsqu'un personnage carrément pathibulaire vient rejoindre Hayes et qu'ils font entendre de lugubres bruits de travaux. Je n'en dis pas plus, mais la tension monte rapidement entre le nouveau venu et ses propriétaires, dont l'unique but est désormais de se débarrasser de cet occupant inquiétant et mauvais payeur. John Schlesinger a l'art de faire monter la pression, de mener ses personnages au-dela des limites tolérables, et *Fenêtre sur Pacifique* est à ce titre une réussite, construit comme un escalier de plus en plus raide et étroit. L'ingénuosité sadique de Hayes, campe par un flamboyant Michael Keaton au mieux de sa forme et qui montre encore une fois l'étendue de son registre (il fut successivement *Beetlejuice* et *Batman*), ne rencontre guère d'obstacles. Le couple un tantinet naïf (surtout Drake, incarné par Matthew Modine très convaincant en grand môme dans la plus pure

lignée de *Birdy*) se trouve désarmé aux yeux d'une loi américaine protectrice des locataires et que, de plus, leur "bourreau" connaît sur le bout des doigts!Le récit est mené avec un style nerveux et sensible typique du réalisateur de *Marathon man* et de *Macadam cow-boy*, pour lequel il reçut un Oscar. La carrière de Schlesinger a certes connu des hauts et des bas et ses dernières oeuvres n'ont pas rencontré le succès escompté, mais le public aurait tort de bouder *Fenêtre sur Pacifique*, qui réunit de remarquables acteurs et exploite de brillante manière un sujet déroutant et qui donne à réfléchir. Melanie Griffith, fille de Tippi Hedren (l'héroïne des *Oiseaux*, et qui fait une courte apparition), a toute la force qui fut à l'origine de son succès dans *Body double* et *Dangereuse sous tous rapports*, parfaite en victime, elle étincelle en vengeresse. Amateurs de thrillers, ce film est pour vous!

TL

CINEMA

L'EXORCISTE

LA SUITE

un film de William Peter Blatty

Dans les années 70, deux types ont eu la géniale idée de conjuguer leurs talents d'écrivain et de cinéaste : William Peter Blatty et William Friedkin. De cette association est né ce qui allait devenir pour quelque 70 millions de spectateurs un des films culte du cinema fantastique : *L'Exorciste*, "le film qui devait changer notre vision de la terreur". Pour notre plus grande joie - et pour effacer toute trace du débile *Exorciste II : L'Hérétique* Blatty nous revient avec une "véritable" suite qu'il a lui-même écrite et réalisée. Georgetown 1990. Seize ans se sont écoulés depuis les évènements tragiques qui ont coûté la vie au Père Damien Karras et qui ont failli emporter celle de la petite Regan Mac Neil, possédée par un démon. La vie semble avoir repris son cours, jusqu'au jour où d'effroyables meurtres rituels replongent la communauté dans un véritable bain de sang. Pour le lieutenant Kinderman chargé de l'enquête, nul doute que le Mal rôde toujours et qu'il va se retrouver confronté à ses vieux démons... William Peter Blatty a réussi à ne pas tomber dans le dangereux piège de la suite qui ressemble davantage à un remake qu'à la continuité d'une histoire et qui donc utilise les mêmes ficelles. "*L'Exorciste, La Suite* exprime mon idée de la peur", déclare l'auteur. "Il met en scène tout ce qui me terrorise, des craquements dans l'obscurité, des ombres, pas des têtes pivotantes et des trucs de ce genre. Ils avaient leur place dans le film de William Friedkin, pas dans le mien." Plutôt que de nous abreuver d'effets spéciaux et de ketchup, Blatty préfère laisser notre imagination travailler : " Les jeunes en ont tellement vu que les scènes sanglantes, les décapitations, les font rire ! par contre, si vous titillez leurs terreurs refoulées à travers la suggestion, cela sera bien plus effrayant que le gore à volonté." En fait, on assiste à un total changement de registre. Si *L'Exorciste* relevait du genre fantastique teinté d'horreur, cette *Suite* prend plutôt l'allure d'un polar virant au fantastique avec une intrigue policière qui tourne peu à peu en une véritable descente aux Enfers (NDLR, c'est le cas de le dire!). Blatty joue habilement avec nos nerfs et fait monter la tension avec brio, alternant moments anodins et scènes de plus en plus fortes (un schéma certes classique mais qui fonctionne encore à merveille) : les seuls moments de répit qu'il nous accorde sont les dialogues non dénués d'humour dont il ponctue le film. Le réalisateur est ici beaucoup aidé par un casting de grand crû. Le lieutenant Kinderman, alias George C. Scott, l'inoubliable *Patton* est, sans exagérer, tout simplement fabuleux, hénaurme! Son acolyte, le moderne Père Dyer, interprété par Ed Flanders (comédien de théâtre très reconnu aux US) est lui aussi formidable. Chacune des scènes les réunissant (enfin presque...) est un régal. Le personnage du Gémeau, quant à lui, est, j'oserais dire, diablement bien servi par Brad Dourif, l'inoubliable puceau de *Vol au-dessus d'un nid de coucou* (performance qui lui a valu l'Oscar du meilleur second rôle) qu'on a pu voir également dans *Rigtime*, *Dune*, *Blue Velvet*, *Mississipi Burning*, etc. Des acteurs principaux aux figurants (notamment chez les psychotiques !), l'interprétation est remarquable et contribue pour beaucoup à la réussite du film. Elle fait en effet passer les faiblesses de scénario et de mise en scène sur la fin du film, laquelle est assez décevante, il faut l'avouer. Après une telle montée de tension, on attendait un final plus fort, plus magistral et non pas ce dénouement trop rapide et facile. Personnellement, j'ai trouvé les pouvoirs du Démon un tantinet faiblards et la scène finale un peu juste. Quoi qu'il en soit, l'impression générale reste tout de même une agréable surprise, car moult suites navrantes laissaient présager un navet mémorable comme on en fait trop, et *L'Exorciste - La Suite* est exactement *le contraire*.

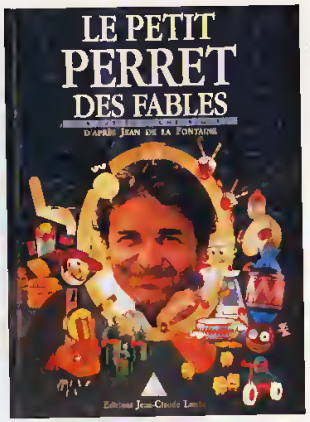
K.M.T

CINEMA

CINEMA

ANIMAGE

Bon, d'accord. Les fables de La Fontaine vous connaissez, et avec un peu de chance, c'est même tout ce qui vous reste de la petite école... Mais les avez-vous vues jouées par des cubes et des cônes, des cylindres et des parallélépipèdes rectangles, avec un texte dépoussiéré tout en argot et rimes de mirliton et une animation fluide et dynamique en images de synthèse? C'est désormais possible avec, non pas la SNCF, mais les *Fables Géométriques*, que Canal+ nous a offert en cadeau de Noël. Une co-production française (cocorico) signée Fantôme, qui est en train de bluffer Américains et Japonais et de rafler pas mal de prix dans les salons professionnels internationaux. Belle histoire que celle de cette boîte de création d'images de synthèse 3D. Fondée en 1985 par trois mordus d'animation (Renato, Georges Lacroix et Jean-Yves Grall, si vous voulez tout savoir), Fantôme s'est lancée sur le marché alors

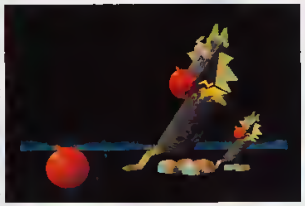


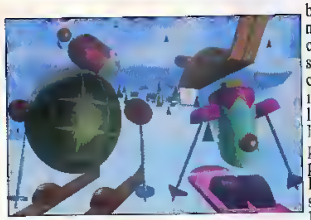
programmes de Noël 88. Les mêmes rangardises multidiffusées sont pour une fois présentées de façon élégante et amusante par de petits personnages de cirque. Pour ne pas être en reste, FR3 commande en 89 une série d'interludes de 30 secondes. Le Grand Ouah Ouah Bleu aux couleurs de la chaîne, digne rejeton de Sio Bembor, est né. De galipettes en glissades, ce drôle de chien bleu accroche l'oeil du public et finit de prouver que l'image de synthèse ne doit pas se cantonner à faire voler des barils et tourner des logos... Aboutit enfin le projet des *Fables Géométriques*, qui se propose de réactualiser dans le fond et la forme les bonnes vieilles fables de La Fontaine. Et réaliser par la même occasion une grande première dans l'animation. Mais comment font-ils, allez-vous demander avec beaucoup de curiosité? Eh bien voilà: pour créer les acteurs de ces fables, Fantôme va créer de nouveaux personnages: les patchitoons - de patch, surface calculée, et de toon, personnage animé. Ramenés à une série de bases de données, ces marionnettes informatiques vont pouvoir marcher, courir, sourire, rire et même chanter. Mais coment font-ils? Eh bien c'est très simple (en fait, pas tant que ça, mais c'est pour rassurer). Comme pour le dessin animé traditionnel, les personnages vont d'abord être créés sur le papier, sans jamais s'éloigner des formes géométriques auxquelles ils se rattachent et (plus ou moins) faciles à animer. Pendant ce temps, sont développés le synopsis et le pré-board, sorte de découpage des séquences avec une première recherche d'angle. Puis les personnages crées sont ramenés à une série de figures géométriques et "aplatis" sur le papier millimétré. A la manière de plans d'architecte, les vues de face, de profil, de dos, de haut et d'en-dessous sont reconstituées pour créer une vraie base de données par personnage. Pendant ce temps, le story board est achevé et les derniers plans de camera choisis. Avant que la première image ne soit créée, tout est déjà decidé, calibré, justifié. La créativité se doit de rester programmée et quantifiée, ce qui ne limite en rien le délire et les idées... La partie purement technique commence alors avec l'entrée de ces données. Il faut savoir qu'en deux ou trois ans les machines ont vu leur potentiel augmenter de 8 à 10 fois (un peu comme les prix). Pas question de se planter quand on fait son choix... Fantôme travaille sur une batterie de 4 Silicon Graphics 4D2S et un logiciel ultra complet: Explore de Thomson Digital Image, deux petits joujoux qui coûtent entre 500000 et 700000 francs (vous pouvez commencer à économiser...) et qu'ils vont amortir sur 3-4 ans s'ils veulent rester à la pointe du progrès. Pour conserver et cultiver le côté artistique qui complète parfaitement le léché et la perfection des images, les six techniciens engagés ont tous fait les Beaux Arts ou les Arts Déco ou sont des transfuges de l'animation traditionnelle qui ont décidé de sauter le pas. Ce sont eux qui vont devoir redonner l'aspect de volume à ces patchitoons et reconstituer l'univers et les décors. Chaque scène est ainsi recalculée dans l'ordinateur. L'ambiance posée, les véritables problèmes d'animation peuvent être soulevés. Les personnages sont d'abord animés en "fil de fer", c'est à dire que seules leurs structures et articulations apparaissent. C'est sur cette armature que se grefferont plus tard les volumes géométriques. A la façon de la clay-motion (l'animation en pâte à modeler, comme dans les clips de Nina Simone ou le Kama-Soutra de Canal+) chaque mouvement est un a un décomposé et saisi à grands coups de souris et de boîte à boutons (un peu du travail de moine copiste, façon 21e siècle). L'action ainsi fractionnée en points clé est rentrée dans la bécane. Les animateurs peuvent sortir un premier line test, un petit film en très basse définition, montage de ces séquences qui donnent l'idée du mouvement qui sera obtenu. C'est comme ça qu'on s'aperçoit qu'un des personnages a un pied qui s'enfonce dans le sol ou un bras plus long que l'autre. Une fois les premiers mouvements validés, les animateurs n'ont plus qu'à demander à l'ordinateur de calculer les séquences intermédiaires pour retrouver le chiffre magique de 25 images/seconde (chacun son tour de bosser). Puis les lumières et les volumes sont replacés et la saisie finale peut commencer. Vous l'aurez deviné (car vous êtes perspicaces et moi très démagogue) c'est un travail de longue haleine. Chaque image demande 4 à 7 minutes pour être finalisée. Sachant que pour deux minutes de film, il faut 3000 images, ce sont plus de 300 heures que passent encore les animateurs à polir tout ça. Chaque image est ensuite stockée dans une base de données finale. Relié à un magnétoscope Betacam, l'ordinateur va lui-même faire tous les montages. Il va une à une enregistrer toutes ces images en allant les chercher dans la base de données et les coller les unes aux autres. Ici le shooting, puisque c'est le nom, est entièrement automatique et la Betacam saisit entre 2 et 3 images par minute. Là, vous allez me demander d'un ton curieux mais vénal: "Mais combien ça coûte?" Pas si cher que ça en fait. Un bon dessin animé (comme on n'en fait plus beaucoup) coûte quand même en 80 et 100000 francs la minute. Alors qu'ici les soixante secondes ne reviennent qu'à" 100-120000 francs, soit quand même, moitié moins que pour des images de synthèse classiques. Il ne reste plus qu'à coller la musique sur les images. Mais au lieu de vouloir faire de petites économies et récupérer le même thème pour les dix premières fables ou, pire encore, pomper ce qui aurait pu être déjà écrit pour de vrais cartoons, Fantôme n'a pas hésité à faire appel à un bon Jacques Davidovici

ANIMAGE

a, avec le même esprit parodique et novateur, créé dix musiques entièrement synthétiques et même des chansons qui transforment certaines fables en délirantes comédies musicales. Un jeu de bruitage, lui aussi synthétisé, un texte gouailleur et rimailleur de Pierre Perret et hop, voilà la série la plus novatrice et la mieux réalisée de cette fin d'année. Et bientôt tout ira encore plus vite. La création se fera en temps réel, les réglages de la couleur et de la lumière seront réalisés d'un coup et l'ordinateur modifiera de lui-même en fonction des mouvements et des angles du cadrage. La Paint Box 2D pourra même être intégrée et les décors, plus variés, seront alors définis et dessinés à côté. De quoi mieux fignoler les 40 autres fables qui sont encore à venir...Il me tarde déjà!

L. FOX





balbutiant des images nouvelles et a très vite convaincu de nombreuses agences et annonceurs d'animer leur image de marque et leur logo. Mais le concept et la publicité n'ont pas pour autant effacé leurs premières amours et dès 1988, les trois compères se font remarquer à Imagina, le salon annuel des images de synthèse de Monaco, en parodiant un des plus grands classiques des films de demo 3D: Bio Sensor avec Sio Benbur, une grosse bêbête rigolote qui s'applique à reproduire les mêmes gestes. Devant le succès et les prix remportés, ils remettent ça l'année d'après avec Sio Benbor II, dit Junior. Nouvelle avalanche d'applaudissements et de prix et la certitude qu'ils peuvent dépasser le cadre des 2 minutes pour s'essayer sur une série. Entretemps, TF1, séduit, leur demande d'animer les

HEADLINE · PENDANX

DIAVOLO

LE SOLENNEL

5e partie

Puni de son audace, Diavolo a été livré en pâture aux féroces fourmis-bulles qui constituent l'attraction principale de la fête de la Prolifération. Pourra-t-il échapper aux mandibules baveuses de ces créatures et reprendre sa mission de recouvrement de fonds pour le compte de son maître ?
Le suspense est à son comble !

ZENDA EDITIONS

LE LENDEMAIN

AAAAOOO !!

...HEIN... ?!!

AAAAAAAAA

TAC!

?!.

ATTENTION MALHEUREUX! VOUS POURRIEZ TOMBER!..

MERCI! C'EST DÉJÀ FAIT! ... EN VÉRITÉ, JE SUIS UN MESSAGER DU CIEL... MAIS... ET VOUS MÊME, COMMENT VOUS TROUVEZ-VOUS ICI!?

PAR LE PLUS GRAND DES HASARDS!.. VOICI DES ANNÉES, J'EXPLORAIS CE PAYS EN QUÊTE DE CHATOUILLES APHRODISIAQUES...

...LORSQUE JE PÉNÉTRAI SUR LE TERRITOIRE DE CHASSE DES TIGRES-TOTEMS... POURSUIVI PAR CES FAROUCHES CARNIVORES, JE TROUVAI REFUGE SUR CE MÂT ORNEMENTAL... J'Y SUIS RESTÉ DEPUIS, ME NOURRISSANT DE CES SAVOUREUX TROGLODYTES CHITINEUX QUAND JE PARVIENS À LES ATTRAPER...

MAIS... VOUS POURRIEZ PROFITER DE LA NUIT POUR DESCENDRE ET VOUS ENFUIR!..

VOUS ÊTES FACÉTIEUX! LES TIGRES-TOTEMS SONT AUSSI NYCTALOPES QU'UN RHINOLOPHE! ET PUIS, J'AI PRIS MES HABITUDES! À PRÉSENT, JE ME PLAIS ICI...

IL DOIT POURTANT BIEN Y AVOIR UN MOYEN DE SORTIR DE CET ENFER...

N'Y PENSEZ PLUS! CETTE SITUATION REGORGE DE POSSIBILITÉS! JE PEUX CHANTER À LA LUNE TANT QU'IL ME PLAÎT, JE FESTOYE UNE FOIS PAR MOIS AU MOINS...

...ET JE M'EXERCE AU LANCER DE PRÉCISION SUR CES FAUVES AVEC LES PROJECTILES DE MON CRU DONT JE DISPOSE... ET VOICI VOTRE COMPAGNIE... QUELLE BÉATITUDE!..

...GRÂCE À UN MINIMUM D'ADRESSE ET DE CONTORSIONS, J'ENTRE-VOIS DE NOUVELLES DISTRACTIONS!.. NOUS ALLONS BIEN NOUS DIVERTIR TOUS LES DEUX... AUSSI VRAI QUE JE M'APPELLE PIFFRE L'INVERTI!!

?! QUOI! PIFFRE, LE SHRIEN! VOUS ÊTES SUR MA LISTE, JE VOUS AI DIT QUE J'ÉTAIS UN MESSAGER DU DESTIN!..

...VOUS DEVEZ CENT-SEIZE MISUTHS AU SORCIER FILBULLE! C'EST INÉLUCTABLE, PAYEZ! ET TOUT DE SUITE!!

PAYER?! MAIS... JE N'AI RIEN SUR MOI...

PAS D'EXCUSES EN BOIS! PAYEZ-MOI!!

...DE TOUTE FAÇON VOUS NE POUVEZ M'ÉCHAPPER SUR CE MÂT!

...CETTE SITUATION EST RIDICULE JEUNE HOMME... JE...

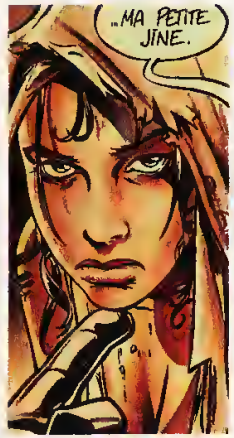
KRAK

AAAAAA

MIAM MIAMM MI

GZU! ENCORE RATÉ! J'AI PEUT-ÊTRE ÉTÉ UN PEU TROP VIRULENT! ...

BD



ALBUM DU MOIS

La teigne de Téhy

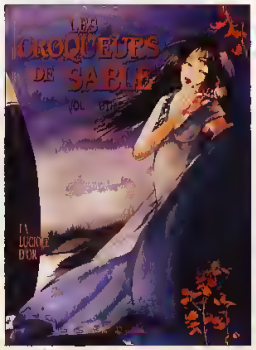
nous dévoile son premier visage sous les traits de *Nuits d'embrase*, le premier de tous ses chapitres. Pour vous permettre de toucher, sentir l'ambiance dans laquelle vous allez être bien vite emportés, je ne citerai que ceci : "Un jour peut être dans les regards sombres et malicieux de vieux conteurs d'histoires, son nom (Lawrence, V. Eylaan Lawrence) brillera de mille feux étincelants, embrasant l'imagination des plus grands, effarant les enfants, les pleutres et les conards... Mais aujourd'hui, il n'est rien..." Si le doute plane quant à sa renommée future, on peut dans l'attente penser que son destin est singulier. Échappé d'un camp, il est recherché et dans le malheur qui l'accable, il en est un encore plus douloureux qui fait un avec sa personne : un renacle, marque sombre qui se développe à la base de son cou et le torture cruellement. Il prend possession de son esprit pour lui interdire l'oubli et l'attirer vers les taches sombres de son passé, lui faire revivre les moments de douleur intense sans lui laisser de répit. Son destin, lecteur, je te laisse le découvrir ! Quant aux dessins, ils sont de toute beauté et chaque planche est pensée comme une scène où l'acteur est mis en évidence. Le jeu des ombres lui aussi met l'accent, lorsque c'est nécessaire, sur la noirceur des individus, des lieux, des actions... À quoi bon de longs discours, seule l'expérience personnelle peut être satisfaisante pour *Nuits d'embrase*. Tout dans ce que vous lirez sera merveille, splendeur et étonnement

Genre : fantastique
Editeur : Vents d'Ouest

Jason KNEBELER

En comparaison de la possible réforme de l'auriculaire, Joly Guth, l'auteur des *Croqueurs de sable*, est un enfant de chœur. On a en effet la grande surprise d'être confronté à un français qui a fortement évolué. Entre nous, je trouve ça assez sympa ! Caramba, la langue est vivante ou elle n'est pas ! Quoi qu'il en soit, cette bédé est intéressante, voire intriguante par ce qu'elle a de non traditionnel. Le texte à lui seul suffit. Il est bien souvent en décalage avec les dessins. Je m'explique : il ne vient pas en appui de ceux-ci mais en complément, ce qui ne lui donne que plus de charme. Quant à la numérotation des pages, elle est elle aussi surprenante (enfin pas tant que ça pour qui connaît *La lèpre rouge*, même auteur, même collection). À la page 2 correspond en effet la page XLVII (47). Voilà pour les remarques générales, en un mot comme en cent, je vous invite vivement à vous plonger dedans. Les illustrations sont nourries de petits détails qui, je le sais, ne manqueront pas de vous apparaître. Comme vous pouvez le constater mon "récit" est assez chaotique et reflète bien l'impression que j'ai eue avant, pendant et après ma lecture. Il est peut-être préférable que je m'arrête là et vous laisse découvrir par vous-même cet album. Une dernière remarque, pour l'apprécier, il faut être en parfaite possession de ses moyens !

Genre : inclassable
Editeur : Vents d'Ouest

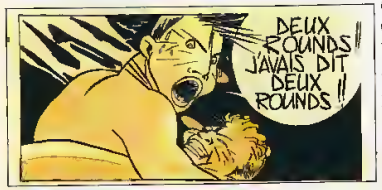


Estelle

AVENTURE

BD

ALBUM DU MOIS

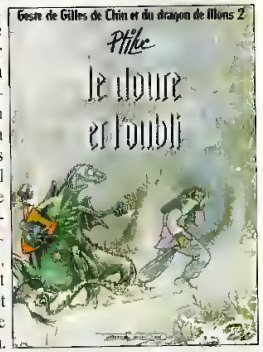


Peut-on lutter contre l'histoire? C'est la question cruelle à laquelle se retrouve confronté Said Boudiaf, jeune boxeur algérien, lorsqu'il vient en France à la fin des années cinquante pour passer professionnel. Champion de France, puis champion d'Europe, Said défend les couleurs d'un pays qui, à la veille de la guerre d'Algérie, ne se reconnaît pas en lui. Pris entre l'OAS et le FLN, utilisé comme porte-drapeau par les différentes parties qui s'affrontent, Said, dont la seule préoccupation est la boxe, finira par être rattrapé par l'histoire, puisqu'il disparaît lors d'une rafle sanglante en 1961, victime de ce qu'il convient d'appeler une ratonnade. S'inspirant de l'histoire vraie de Cherif Hamia, dont la carrière a été ruinée par la guerre d'Algérie, Jean- Marc Thévenet et Baru (*Cours camarade*, *Quequette Blues*), réalisent avec *Le Chemin de l'Amérique* une BD forte et sensible qui, non contente de rendre magistralement l'atmosphère tendue et haineuse de cette période Ô combien troublée, démontre mieux que n'importe quel ouvrage "engagé", la nocivité des causes politiques pour les individus. Tout simplement Superbe.

Genre aventure
Editeur Albin Michel

SQUALL8

Ce qu'il y a d'extraordinaire avec cette BD, c'est qu'avec les mêmes dessins, l'histoire aurait pu être tout autre. D'ailleurs, un parcours rapide des pages laisserait penser qu'il s'agit d'une resucée du mythe de Saint Georges terrassant le dragon dans son antre pour reconquérir sa belle et libérer les contrées avoisinantes. Que nenni. Il existe un complet décalage entre les dialogues et le dessin. Gilles de Chin, le chevalier revenu d'une croisade, découvre sa belle disparue, et son esprit hantant le pays et ses pensées. Sans compter le dragon qui terrorise la région. Mais celui-ci est plutôt un gros lézard qui «ne sait faire que de la physique et des farces»... et exerce aussi le métier d'opticien ! Mais la vue qu'il fait recouvrer n'est pas que la vision des choses et des êtres, c'est aussi celle de son âme et de ses doutes. Leur rencontre ne sera pas le combat épique que l'on attend. Servi par un dessin caricatural, dont la dérision tranche avec l'angoisse existentielle du héros, *Le Doute et l'oubli* n'est pas qu'une geste médiévale. Mais rassurez-vous, on rigole aussi.



Genre philosophico-humoristique
Editeur Vents d'Ouest

ALBUM DU MOIS

I

II

ALBUM DU MOIS

par Hector PRULLE

III

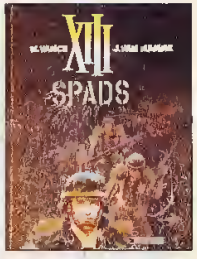
XIII

BD

DOSSIER

Suspense, quand tu nous tiens. Peut-être connaissez-vous un dénommé Jean Van Hamme (attention, je n'ai pas dit Jean-Claude!) On ne sait plus comment le présenter, alors le plus simple est de commencer par le commencement. Classique certes, mais terriblement efficace. Ce jeune homme né à Bruxelles en 1939 et entre autres choses agrégé d'économie politique - excusez du peu - laissera tomber son poste de fondé de pouvoir auprès de Philips-Belgique pour se consacrer à partir de 1976 à l'écriture, et ce pour notre plus grande joie. On le connaît notamment pour la série des *Thorgal* publiée en collaboration avec Rosinski ainsi que *Le grand pouvoir du Schmilblick* qui, sous bien des aspects, fait référence au fabuleux film *Dark cristal*. Outre la BD, il écrit des romans et des scénari pour le cinoche. C'est lui l'auteur du scénar de *Diva*, un de mes films préférés. Familier des oeuvres en commun, il a également travaillé et travaille toujours avec William Vance. Né en Belgique (à Anderlecht en 1935 pour être plus précis), il n'est pas non plus ce qu'on appelle un "Mickey". Mais en l'occurence, ce qui nous intéresse, c'est sa collaboration avec Van Hamme. Curieux n'est-ce pas? Ensemble, ils sont les gênteurs depuis 1984 de la fantasitque, éblouissante, incroyable série des *XIII* (treize en chitfres romains pour les non-initiés), il est vrai que les Romains ont disparu depuis un petit moment, vous êtes donc excusés!). Mais revenons à nos moutons, je sens déjà poindre chez certains d'entre vous une note d'impatience qui, vous pouvez me croire, ne fera qu'augmenter au fil des albums (sept jusqu'à présent). Pour les plus superstitieux, XIII est un nombre dont la reputation dépasse très nettement les "pouvoirs" qu'on lui attribue (à moins que...). Quoiqu'il en soit, asseyez-vous bien à fond dans votre fauteuil et imaginez la scène. Abe et Sally, un gentil couple de retraités, vivent dans une grande maison au bord de la mer. Abe a l'habitude de pêcher en compagnie de son chien. Et ce jour-là, la pêche va être d'une bien étrange nature. Le chien traîne son maître jusqu'au corps d'un homme "échoué" sur les rochers. Celui-ci est blessé à la tête et porte en outre un étrange tatouage sous la clavicule gauche, vous l'avez deviné, c'est un "XIII". Abe et Sally préviennent Martha, le "médecin" qui va sauver cet inconnu. Mais dans quelles conditions vivra-t-il? Sa blessure à la tête peut avoir causé des dommages irréversibles à son cerveau. Et en effet, il est devenu totalement amnésique. Un événement très important, que pour des raisons de suspense je ne vous dévoilerai pas, va lui faire quitter la maison d'Abe et de Sally et le lancer à la recherche de son identité. Vous pouvez me croire, il n'est pas au bout de ses peines. Il va se retrouver, sans avoir le temps de réaliser, plongé dans une affaire d'espionnage fort compliquée. Et toujours ce mur blanc. Qui est-il? D'où vient-il? Quelle était sa profession avant son accident? Autant de questions auxquelles il ne peut répondre. Je vous laisse imaginer les conséquences ou plutôt non, j'ai une idée: faites-vous offrir les sept albums de la série des *XIII*, vous ne le regretterez pas, ou alors je mange mon chapeau! Si vous ne pouvez pas vous les faire offrir achetez-les!

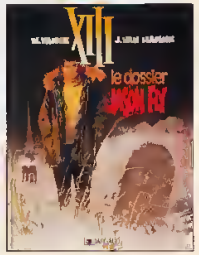
IV



Genre mystère
Editeur Dargaud

V

VI



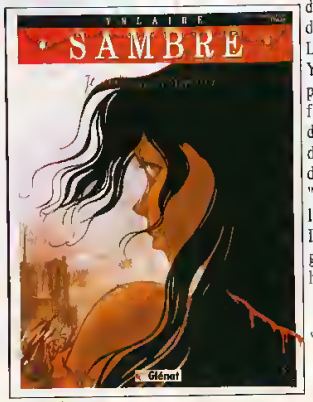
ROMANTIQUE

BD

ALBUM DU MOIS

Genre Romantique
Editeur Glénat

Ysalaire, alias Bernard Hislaire, dessinateur né en 1957, auteur de *Bidouille et Violette* et Balac, qui n'est autre que Yann (*Les innommables*, *Nicotine Goudron*...), un des scénaristes les plus talentueux du moment, créent la surprise en 1986 avec *Sambre*, une BD forte et romantique, à cent lieues de leurs créations habituelles. Au milieu du XIXe siècle, en plein coeur d'une province reculée, Bernard Sambre, fils d'une famille bourgeoise et Julie, la braconnière aux yeux rouges, vivent une histoire d'amour digne d'une tragédie antique. Séparés par le meurtre de la mère de Bernard, dont on accuse Julie, les deux amants partent pour Paris, mus par un destin implacable. Dans cette ville aux portes de la révolution de 1848, leurs chemins se croisent sans cesse sur fond de misère et de décadence d'une bourgeoisie corrompue. Histoire superbe, empreinte d'un romantisme écartelé, *Je sais que tu viendras*, deuxième tome de la saga des *Sambre*, a souvent des relents de Stendhal et de Victor Hugo. Les dialogues de Yann, de plus en plus fouillés, font de lui le digne successeur des grands noms du romantisme. "Qu'à jamais loin de moi, le Destin soit ton guide, et le Malheur ton roi !"



SQUALA

Elles sont trois soeurs. L'îlot est isolé. Les mouettes tentent d'attraper les poulpes (les takos), emblème de la maison Inamura. Les poulpes essayent d'attraper les mouettes, et les trois soeurs chassent les maris. Trois samurais demandent la main des jeunes femmes en récompense de leurs prouesses au combat. Pendant que l'absence des guerriers s'éternise, leur vieux père prépare un héritier mâle avec une nouvelle et jeune concubine, dans un château déserté où les mangeances vont bon train. Le sens de l'honneur des samurais et la mechancete perfide des trois filles détruiront tout espoir de bonheur. Comme un tentacule de céphalopode qui s'agrippe au rocher, la mort s'accroche à la vie en un ballet sanglant où les sentiments s'effacent devant la soif inextinguible du pouvoir. *Tako*, de Yann (*Sambre*, *Les innommables*) et Marc Michetz (*Kogaratsu*), retranscrit implacablement la cruauté du Japon médiéval. Superbe histoire de violences, d'ambition et de passions, *Tako* rappelle les classiques du cinéma japonais, comme *Contes de la lune vague apres la pluie* ou *Kagemusha*.

Éditeur Glénat
Genre Romantique japonais

ALBUM DU MOIS

MAESTER

BD

DOSSIER

Pur produit de la mine d'or Fluide Glacial, Maester a su développer l'humour glacé et sophistiqué caractéristique de notre estimable confrère, dans lequel de multiples talents s'épanouirent et, espérons-le, verront encore le jour pendant de longues années contre vents, marées et guerres du Golfe.

La carrière d'escagasseur de zygomatiques de Jean Maester commence dans Fluide en 1984 avec les naissances rapprochées (respectivement en 85 et 86) de ses deux héros de prédilection: le truculent Athanagor Wurlitzer, obsédé sexuel notoire (bien que non-pratiquant) et l'ineffable Soeur Marie-Thérèse des Batignolles.

Ces deux figures bien différentes coexistent tant bien que mal dans le cortex débridé de leur coupable géniteur, ce qui fait craindre le pire quant à la santé mentale de ce dernier. Que penser en effet d'un homme qui a conçu et gère parallèlement deux créatures si dissemblables?

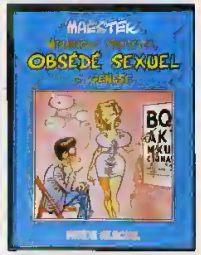
Honneur aux dames: abordons tout d'abord la sémillante (bonne?) soeur, au risque de prendre un mauvais coup de pied ou de poing. Cette charmante personne au visage enjoué, façon Gabin dans *Un singe en hiver*, est infirmière à ses heures (son repaire a d'ailleurs été retrouvé en banlieue sud-est au terme de recherches éprouvantes) et prodigue ses soins avec sa proverbiale bonne humeur (c'est une plaisanterie, crevez dans votre lit de douleur plutôt que de la laisser vous approcher). Ses aventures mystico-burlesques sont un regard ballucmé sur notre société, porté par un personnage vivant dans sa marge. Elle déambule, toujours guillerette, toujours prête à dire du mal en termes incisifs et définitifs de ses contemporains, croqués par un trait frôlant parfois de très près la caricature. Sa philosophie personnelle doit beaucoup plus au fatalisme oriental qu'à la lecture des Saintes Ecritures. Mais au Diable (si je puis me permettre) les compliments, lisez plutôt les deux albums dont elle est sans jeu de mots l'héroine, *Soeur Marie-Thérèse* et *2 Heureux les imbéciles*.

Passons au plus atteint: l'ami Wurlitzer, dont les tribulations épisodiques sont à l'origine de trois albums aux sous-titres éloquents: *Athanagor Wurlitzer, obsédé sexuel non pratiquant*, *2 Génèse* et *3 Mode d'emploi* en vente dans toutes les bonnes boucheries. Il possède tous les atouts du sex-symbol: aisance naturelle, physique agréable, contact facile, le rêve! Non, sérieusement, seul un solide sens de l'humour lui permet d'espérer avoir une chance (je me comprends) avec les créatures affolantes qu'il rencontre à tout bout de champ, et qu'il convoite on ne peut plus avidement. Il consacre d'ailleurs l'essentiel de ses forces pour arriver à ses fins, mais ne rencontre pas le succès d'un Denner dans *L'homme qui aimait les femmes*, mais alors pas du tout!

A travers ses deux personnages fétiche comme dans *Maëster et boules de gomme* (en toute simplicité), collection de parodies délirantes, c'est un géant de l'humour caustique et ravageur qui deploie toutes les facettes de son talent pour notre plus grand plaisir. On ne se lasse pas de ces histoires courtes au rythme d'enfer, illustrées avec vivacité dans un style devenu inimitable.

Mr Wonderful

Genre Umour
Fluide Glacial



IMAGES SUR IMAGES

Genre Espionnage
Editeur Vents d'Ouest

Bob, Kevin et Heather, trois adolescents, échappent par miracle au massacre de leur famille. Pour cela, le FBI et le Mossad (services secrets israéliens) les poursuivent, bien décidés semble-t-il à finir le travail, les entraînant dans une perpétuelle fuite en avant. *Les Héritiers* de Ranne et Juszezak est une BD d'espionnage dans la meilleure tradition, où violence, mystère et complots vont souvent de pair.

SQUALL

Genre super-héros
Editeur SEMIC

Nick Fury, patron du SHIELD, a pendant longtemps été cantonné au rôle de "guest star" dans des séries telles qu'*Iron Man* ou *Spiderman*. Profitant de la vague de super-héros musclés et surarmés (*Punisher*), il bénéficie maintenant de sa propre série *Nick Fury vs SHIELD*, premier album de ses aventures, devrait paraître incessamment, on vous en reparlera.

Darrick RANDAL

Genre fantastique
Editeur Editions du Lombard

Andréas, dessinateur allemand né en 1951, est un artiste protéiforme, il signe scénarios et dessins de certains albums qui comptent parmi les plus réussis de ces dernières années (*Cromwell Stone*, *Cyrrus*). Depuis 1978, son personnage de prédilection est Rork, un extraterrestre étrange et ténébreux, que ne désavouerait pas Lovecraft. Dans *Capricone*, cinquième volume de ses aventures, le voile qui masque ses origines se dévoile au fur et à mesure que Rork s'avance dans le labyrinthe des égouts de New York, à la recherche de l'homme qui pourra sauver l'esprit d'une de ses amies, prisonnière d'un monde parallèle. Comme toujours, le graphisme inventif d'Andréas fait merveille et fait de *Capricorne* un de ses meilleurs albums.

SQUALL

Genre humour
Editeur J'ai Lu BD

Vous connaissez forcément *Le Chat*, de Philippe Geluck, cet animal qui sévit depuis des années dans les pages de nombreux quotidiens français et belges (Ouest France, Le Soir...). Grand partisan de l'humour absurde et féroce, le Chat, à force de vérités de La Palisse transformées en sentences à mourir de rire ("le plus court chemin d'un point à un autre, c'est de ne pas y aller"), et de calembours extrêmes, est devenu un monument d'humour absolument incontournable.

SQUALL

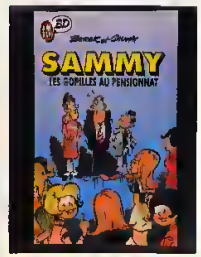
Genre érotico-ringard
Editeur Glénat

Amusante initiative que ce recueil astucieux qui nous vient d'un pays aux ressources étonnantes, j'ai nommé la Nouvelle Zélande. Le style volontairement vieillot des dessins-gravures donne un côté kitsch à une trouvaille ingénieuse, qui consiste à utiliser les formes, plis et replis de la main pour simuler de façon remarquable et cocasse les parties les plus incongrues du corps humain. Le résultat est saisissant, et le texte gentiment grivois qui accompagne les illustrations n'est pas mal non plus.

Laurent FRELD

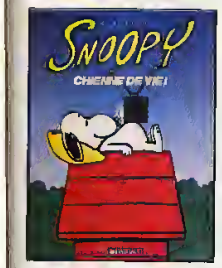
Nounous pour jeunes filles sages ? C'est la mission étrange que se voient confier Jack et Sammy, les gorilles de Berck et Cauvin dans *Les Gorilles au pensionnat*. Le problème, c'est que les "charmantes jeunes filles", sont toutes issues de la progéniture de truands célèbres et qu'elles ont hérité des vices de leurs pères (pyromanie, kleptomanie...). Complètement dépassés par ces pestes, Jack et Sammy auront fort à faire pour rétablir un semblant de discipline parmi les élèves de ce collège qui perd la tête. Hilarant !

JOSEPH K



Genre humour
Editeur J'ai Lu BD

Genre aventure
Editeur C.Lefrancq / Dargaud



Genre : classique
Editeur : Dargaud

Qui ne se souvient pas de Jean Marais et de ses fabuleuses aventures dans *Fantomas* ? Cette fois, Fantomas nous revient non pas au cinéma (dans les salles obscures...) ni dans un roman, mais bien dans une bédé de Delisse et Laverdure (comme le petit copain de Tanguy) aux éditions Claude Lefrancq. Tout commence par l'assassinat mystérieux d'une marquise et, chose extraordinaire, le commissaire Juve (vous savez, l'inénarrable Louis de Funès) est sur le coup. Puis Lord Beltham disparaît. Là encore, Juve semble voir le style de Fantomas. Et nous voilà embarqués dans une étrange affaire. Si vous aimez le genre Fantomas, il n'y a plus une minute à perdre !

Hector PRULLE

Si je vous dis Schulz, vous me répondez "... Stalag 13 sur M6!" Faux ! Il fallait répondre le papa soit-même de Snoopy. Dargaud a eu la bonne idée de sortir le énième mais pas le moins bon des *Peanuts*. Avec *Chienne de vie !* les amateurs du petit chien et de ses amis ne seront pas déçus. La philosophie "schulzienne", si vous me passez l'expression, s'exprime toujours avec autant d'humour et de gentillesse. Alors n'hésitez pas une seule seconde, sortez de votre niche, cet album vous permettra d'avoir la collec' complète. Du moins jusqu'au prochain !

Erwan KNEBELER

Lorsque Moebius, après trois ans de travail, se décide enfin à donner une fin aux aventures surréalistes du Major Fatal au coeur du Garage Hermétique, il laisse en friche un monde immense, inexploré, cadre rêvé pour de nouvelles aventures. Aujourd'hui, ce monde renaît enfin, sous la houlette de Moebius et Lofficier et sous le crayon de Shanower. *Le prince impensable* et *Les quatre royaumes* font vivre les "figurants" du *Garage Hermétique*, ces créatures et ces personnages qui n'apparaissaient souvent qu'au détour d'une case, et leur donne enfin le rôle qu'ils n'avaient pu assumer dans la saga originale. Dans *Les quatre royaumes*, l'Artiste, pour avoir voulu venir en aide à son ami Abagoo, se retrouve au centre d'un complot destiné à éliminer le Prince impensable, qui n'est autre que l'Archer du *Garage Hermétique*. La puissance du Major Grubert, vénéré comme un dieu, suffira-t-elle à venir à bout du Bouch'-Tar'Hai, un monstre cauchemardesque qui pourrait bien réduire à néant le Garage Hermétique tout entier ?

JOSEPH K

Genre SF
Editeur Humanoïdes Associés

Herbert Livingstone est un lâche. C'est sa seule certitude. Rejeté d'un collège londonien pour avoir soutenu le darwinisme, il découvre la violence de l'Angleterre victorienne; un monde où il n'a pas sa place. Bafoué, humilié de toutes parts, Herbert multiplie de vains serments de vengeance. Engagé de force dans la marine par son père, qui espère en "faire un homme", Herbert subit les méfaits de la "camaraderie virile" qui règne sur le bateau. Allant de haine en rancoeur, de frustration en désir de vengeance, Herbert entre dans un monde pour lequel il n'éprouve plus rien d'autre qu'une haine tenace. *Rebelle*, le premier tome de *L'Homme de Java*, par Gabrion est une histoire forte et cruelle, à la colère communicative. Struggle for Life !

JOSEPH K

Genre aventure
Editeur Vents d'Ouest

Genre SF / fantastique
Editeur Zenda

Les Aliens, "quand y'en a plus, y'en a encore"! Ejecté dans l'espace dans *Alien*, haché menus dans *Aliens*, les horribles bébêtes réapparaissent dans *Aliens*, le comic de Mark Verheiden et Denis Beauvais. Militaires stupides et extra-terrestres agressifs sont au rendez-vous de cette BD bientôt traduite en français. On vous en reparlera à ce moment là

JOSEPH K

Genre classique
Editeur Zenda

Né en 1907, décédé en 1988, Milton Caniff est l'un des pères de la BD moderne. Auteur de *Dickie Dare* et *Steve Canyon*, il crée en 1934 *Terry et les Pirates*, une saga monstrueuse qu'il poursuivra pendant près de quarante ans. Les aventures rocambolesques de cet adolescent face aux redoutables pirates de la Mer de Chine ont la saveur des BD de papa. A découvrir

Darrick RANDALK

Genre humour
Editeur Zenda

Existe-t-il plus bête que Conan? OUI! Groo débarque en France. Stupide, colereux et porte-poisse, Groo est le barbare le plus calamiteux de toute l'heroic fantasy. Craint par tous, car sa bêtise déclenche des catastrophes sans même qu'il s'en rende compte, *Groo le barbare* de Sergio Aragones est un pastiche hilarant qui, de Conan aux illustrations de Frazetta, règle leur compte aux héros tout en muscles de la BD.

Darrick RANDALK

On ne vous dira jamais assez de bien de Fritz Leiber, cet américain est l'auteur du *Cycle des épées*, une des plus fameuses épopées de la fantasy moderne. Fafhrd et le Souricier gris, voleurs et vagabonds, alcooliques et coureurs de jupons incorrigibles, font partie des personnages les plus attachants de ce courant littéraire. Leurs aventures sont aujourd'hui adaptées en BD par Howard Chaykin et Mike Mignola dans *Mauvaise rencontre à Lankhmar*, une BD au graphisme hésitant, dignes des pires comics. Comme quoi adapter un bon roman ne suffit pas à faire une bonne BD.

JOSEPH K

Genre heroic fantasy
Editeur Zenda

Spirou et Fantasio collaborant avec la police soviétique. C'est quelque chose qui aurait semblé impossible il y'a quelques années, avant que glasnost et perestroïka ne fassent de l'URSS un pays "libre". *Spirou à Moscou* transforme les deux compères en agents du KGB, obligés bien malgré eux de lutter contre une toute nouvelle mafia moscovite menée par un mystérieux colonel Tanazioff. Entre satire politique et aventure, *Spirou à Moscou*, de Tome et Janry, auxquels on pourrait reprocher leur opportunisme est malgré tout un excellent album.

Serguei MALDOROR

Genre humour
Editeur Dupuis

Totalement surréaliste, *Zoo* de Beroy est une de ces BD rares, où l'absurde se mêle au sublime. Tristan Karma, serveur dans un café, part à la recherche de la dernière des panthères noires. Une quête étrange qui le mènera tour à tour parmi les Vikings, dans une forêt équatoriale et au coeur d'un théâtre de marionnettes, tous ces mondes convergeant vers le zoo, où une histoire vieille comme le monde semble sur le point de se nouer (NDLR : ni !).

SQUAL 86

Plusieurs de ces BD seront développées le mois prochain, quand elles seront achevées.

Genre inclassable
Editeur Vents d'Ouest

SURREALISTE

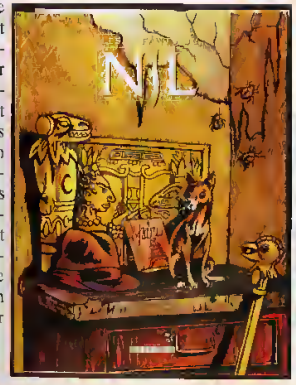
Les lecteurs fidèles et attentifs de Fluide auront certainement remarqué le ton et le style particuliers de Thiriet, jeune affabulateur talentueux dont les récits bizarroïdes sont à l'origine de l'excellent *Contes d'à-côté*, qui vient après son premier album *Histoires peu crédibles*. Un album très attachant, dans lequel l'auteur fait preuve d'une grande sensibilité au long de ces neuf histoires invraisemblables, romantiques et un brin surréalistes, fort différentes les unes des autres, et parfois tentées d'un brin de satire sociale douce-amère.

Genre humour poétique
Editeur AUDIE / Fluide Glacial

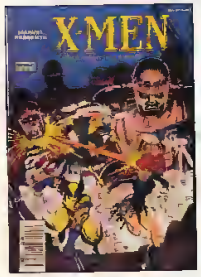
Je ne saurais que trop vous conseiller la lecture de ces contes tendres et drôles, où l'on voit évoluer un héros (nommé Héros) rêveur, Philémon des villes, des banlieues et des villages qui évolue dans un monde marchant sur la tête. Il est tour à tour sauveur d'une forêt abandonnée qu'il recueille dans son appartement au désespoir de son proprio, en pleines retrouvailles avec les petits soldats de son enfance qui sont venus lui dire au revoir, peu à l'aise dans une réception qui tourne mal, apprenti luthier à la recherches de krolebitches (vous savez bien, ce sont les traits dessinés derrière les choses en mouvement...), homme de ménage chez un psychothérapeute de groupe vétérinaire, et bien d'autres choses encore qui défient le sens commun et l'imagination la plus débridée.

C'est la saison du désormais classique et classieux festival d'Angoulême, vitrine chatoyante de l'avenir de la BD française. Mais en dehors de cette activité épisodique, la jolie cité angoumoise (ou quelque chose comme ça) abrite en son sein une prestigieuse école des Beaux-Arts spécialisée dans la bande dessinée! Delcourt a eu l'excellente initiative de publier l'année dernière, vous en souvient-il, un somptueux album réunissant les travaux de quelques uns de ses talentueux élèves *Les enfants du Nil*. Certains d'entre eux ont d'ailleurs fait du chemin depuis cette oeuvre collective, notamment Claire Wendling et Christophe Gibelin avec *Théo*, Mazan avec *Le grand mal*, Joël Mouclier et Turf avec *Les remparts d'écume*. Mais le propre d'une école est d'accueillir de nouveaux éléments, et les petits derniers marchent sur les brisées de leurs "aînés" avec la suite des *Enfants du Nil*. Je dois malheureusement avouer que ce deuxième tome est de qualité plus inégale, on y trouve quelques histoires courtes attachantes et dessinées dans un style affirmé, en particulier le tendre *Cocon* de Sylvain et File. D'autres ont également l'art d'installer une ambiance intéressante en seulement quelques planches, mais la qualité de finition globale du premier volume ne me semble pas avoir été atteinte. L'impression générale est celle d'un album perfectible et plein de promesses, mais on reste tout de même sur sa faim.

Genre compil
Editeur Guy Delcourt



ALBUM DU MOIS



ALBUM DU MOIS

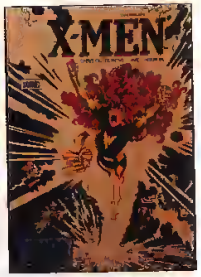
X-MEN

BD

Les X-Men naquirent en 1963, sous la plume de Stan Lee et Jack Kirby, dans une Amérique qui découvre le nucléaire et l'éventualité de mutations génétiques. Mutants, les X-Men (et c'est la grande nouveauté de la série) traînent leur pouvoir depuis leur naissance, boulet génétique qu'ils ne savent pas contrôler, et qui leur vaut l'hostilité du reste du monde qui ne voit en eux que des monstres. C'est pour venir en aide à ces adolescents, qui courent quotidiennement le risque de se faire lyncher par une populace agressive, que le professeur Xavier, lui-même mutant et handicapé, crée l'école pour jeunes surdoués, où il donne un abri à ceux qui vont devenir ..les X-MEN. la premiere équipe que Xavier entraîne se compose de Cyclope (dont les yeux tirent des rayons d'énergie), Strange Girl, une jeune télépathe, Iceberg (qui se transforme en glace), Angel (doté d'ailes qui permettent de voler) et un acrobate génial, le Fauve. Maîtrisant mal leurs pouvoirs, les X-Men ont tout à apprendre, et leurs premiers combats face à Magnéto et aux Mauvais Mutants montrent l'étendue de leurs faiblesses. Dépendants de leur mentor, ils ne doivent leur salut qu'à son intervention. Enfin, même si les X-Men vieillissent et entrent dans l'âge adulte, la série nous les présente toujours comme d'éternels adolescents, un peu attardés, qui vouent une obéissance servile au professeur Xavier. L'absurdité de ces héros qui ne peuvent pas mûrir va causer la perte de la série; les lecteurs, fatigués de l'éternel flirt timide de Cyclope et Strange Girl se détournent du groupe. Tout va alors être tenté pour ramener l'intérêt sur les X-Men. Les adversaires les plus puissants (et les plus ridicules) vont leur être opposés, dans un grand déferlement de bagarres sans queue ni tête. Sans succès, la série s'interrompt en 1969. Alors vint Chris Claremont entré à la Marvel en 1969, ce scénariste talentueux (*Iron Fist*, *Marada la Louve*), héritier des feuilletonistes du XIXe siecle, tisse des intrigues complexes, aux multiples imbrications. Son premier geste pour la renaissance des X-Men sera la création avec Dave Cockrum, en 1975, d'une nouvelle équipe, beaucoup plus mûre et indépendante que l'ancienne. Derrière Cyclope et Strange Girl, apparaissent Tornade, qui domine les éléments, Colossus, au corps d'acier organique, Serval muni de griffes et d'un squelette indestructible, et Diablo, capable de se téléporter. Cosmopolite, cette équipe est avant tout un ensemble d'individus aux personnalités très tranchées, incapables pour la plupart d'accepter la discipline "scolaire" de Xavier. Dès lors en pleine phase de maturité, la série entre dans son âge d'or avec l'arrivée de John Byrne au dessin. Plus humains, mais aussi plus tourmentés, les X-Men combattent aussi souvent contre eux-mêmes (leurs peurs, leurs sentiments), que contre de sempiternels "supervillains". A Byrne succède Dave Cockrum qui reprend la série le temps de mener à bien les plus grandes sagas des X Men. Fan de SF, Claremont rêvait depuis des années de faire vivre une épopée spatiale aux X-Men. Dans *La Saga des Brood* et *Vivre libre ou mourir*, il implique les X-men dans une guerre destinée à empêcher l'invasion de la galaxie par les Brood, extraterrestres répugnants, qui semblent être issus de la progéniture de l'*Alien* de Ridley Scott. A peine revenus sur Terre, les X-Men tenteront de sauver les Morlocks, une communauté de mutants terrée dans les égouts, avant de devoir lutter contre les Mauvais Mutants, cette fois-ci appointés par le gouvernement pour leur donner la chasse. Malgré l'arrivée de Paul Smith, au graphisme superbe, la série s'épuise, s'embourbant dans des digressions dignes de *Dallas*. A Paul Smith succède John Romita Jr, tâcheron sans talent, tout juste capable de copier (mal) le travail de son père sur *Spiderman*. Amputée de plusieurs de ses personnages, remplacés par des figurants sans envergure, la série est au plus mal quand Claremont l'abandonne, la laissant sombrer dans le chaos le plus total. Scénaristes et dessinateurs se succèdent alors, modifiant l'apparence des X-Men d'un épisode à l'autre. Les péripéties les plus abracadabrantes se succèdent à un rythme effréné; le Phénix renaît, Tornade perd puis retrouve ses pouvoirs, Cyclope part, revient, part à nouveau fonder Facteur X, et ainsi de suite. Il est difficile de résumer une saga qui dure depuis près de quarante ans. La meilleure façon d'appréhender les X-Men est de se plonger dans les albums (dix-sept à ce jour) qui constituent le "best of" de la série. A noter que Semic réédite actuellement, sous le titre *X Men*, les premiers épisodes de la saga des "nouveaux" X-Men. Pour conclure les X-MEN est sans aucun doute (malgré les aléas d'une longue carrière) une des meilleures séries comics qui ait vu le jour, si vous avez quelques difficultés à vous procurer leurs albums, vous pouvez écrire à :

Semic France
6, rue Emile Zola
69288 Lyon

Genre super-héros
Editeur Semic France



DOSSIER

Par SQUALUS
spécial questeurs S.D

LIVRES

Dans le numéro précédent, vous avez eu droit à la critique dithyrambique du dernier roman de Francis Berthelot, *Rivage des intouchables*, qui a reçu le grand prix de la science-fiction française en 1990. La maison ne reculant devant aucun sacrifice, voici l'interview de l'auteur!

INTERVIEW: FRANCIS BERTHELOT

***Génération 4:* Comment êtes-vous venu à la littérature?**

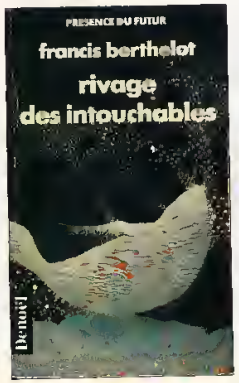
Francis Berthelot: J'ai toujours voulu être écrivain; quand j'avais douze ans, je lisais des livres écrits par des gens morts depuis trois siècles; je trouvais formidable que ceux-ci me donnent quelque chose, et j'avais aussi envie de donner quelque chose à des gens qui naîtraient dans trois siècles. C'est évidemment un peu mégalo, mais quand j'étais petit, j'avais cette préoccupation, qui passait clairement par l'écriture.

Comme il se trouvait que je réussissais bien en sciences et que j'étais d'une famille scientifique, je suis passé par Polytechnique et j'ai ensuite fait des études de biologie. Je continuais cependant à penser à l'écriture, j'ai fait du théâtre en amateur,et quand j'ai eu trente ans je me suis dit qu'il était temps de plonger. J'ai regardé où j'en étais, et la science-fiction m'est apparue comme la façon la plus logique d'écrire, car elle me permettait de faire la synthèse entre mes aspirations littéraires et ma formation scientifique. J'ai donc commencé par la science-fiction, mais je suis en train de m'en éloigner beaucoup. J'écris en ce moment un roman de littérature générale, et quand j'ai conçu *Rivage des intouchables*, il m'a semblé intéressant de traiter ce thème du SIDA dans un univers de science-fiction: cela me permettait de mettre au grand jour certaines zones d'ombre, certains aspects fantasmatiques qui oeuvrent à mon avis dans cette maladie, de les mettre en scène sans que cela soit vraiment une déclaration autoritaire sur le sujet. Bref, d'aborder cette maladie par un biais symbolique.

Mais en même temps j'ai ressenti comme une contrainte ce qui m'apparaissait avant comme une fête, à savoir la "création d'un univers science-fictionnel". J'ai été obligé d'en rejeter plus que je n'aurais souhaité le faire. Je commence à ressentir les contraintes de genre comme négatives d'une certaine manière. Autant j'avais l'impression au début qu'elles m'offraient toutes sortes de libertés, autant j'ai l'impression maintenant qu'elles m'empêchent d'aller en profondeur là ou moi, en tout cas j'ai envie d'aller.

Ce n'est pas un jugement d'ensemble sur la science-fiction, c'est ma position actuelle vis-à-vis d'elle; je peux changer d'avis dans un mois, dans un an!

Francis Berthelot



***Gen4*: Rappelons à ceux qui n'auraient pas lu votre livre quelle en est la trame; des colons humains se sont installés sur une planète tout en contraste, et une haine est née entre les deux parties de la population...**

FB: Les uns se sont installés dans le désert, et les autres dans la mer. Leur peau s'est adaptée à leur territoire respectif, et ils ont pris en horreur la peau du voisin d'en face. Ils ont donc installé un tabou selon lequel on n'a pas le droit de toucher les gens qui ont une peau différente. Il y a évidemment des petits pervers qui trouvent qu'il est beaucoup mieux de toucher la peau des autres que celle de ses semblables, et c'est l'histoire de ces gens-là que l'on appelle des transvers. Au bout d'un moment apparaît une maladie qui correspond en partie à tout ce qui s'est installé dans l'inconscient collectif comme mauvaise conscience, comme haine de soi, comme culpabilité, toutes choses qui à mon avis interviennent dans la problématique d'une maladie telle que le SIDA. Toutes les fragilités qu'on peut trimballer en cette fin de siècle et de millénaire ne nous aident pas beaucoup à faire face à de nouvelles maladies. Je crois qu'il faut qu'on fasse un retour sur soi en profondeur pour découvrir ce que l'on est par rapport au monde. Je trouve assez vertigineux que l'on s'achemine vers une guerre au moment où l'on aurait plutôt mieux à faire à l'intérieur!

***Gen4*: Comment vous est venue cette idée d'une planète à moitié désert, à moitié entité liquide?**

FB: Un critique m'a fait remarquer de façon tout à fait pertinente qu'il est curieux que j'ai traité une maladie liée, pour simplifier beaucoup, à l'homosexualité, donc a la rencontre du semblable, dans un univers où l'interdit porte sur la rencontre du non semblable. C'est un choix délibéré; je n'ai pas voulu ramener une fois de plus cette maladie à sa dimension homo, suffisamment d'artistes l'ont fait. J'ai voulu en parler d'une manière telle que n'importe qui puisse se sentir concerné, qu'elle touche un tabou qu'à priori le lecteur a des raisons de vouloir transgresser, en l'occurence un tabou lié au racisme. La rencontre avec des peuples, des gens différents est un thème qui revient dans pratiquement tous mes bouquins; la fascination et le rejet sont des choses complètement indissociables. J'ai simplement choisi de traduire symboliquement cette problématique par l'opposition entre solide et liquide, aussi bien sur le plan physique que sur le plan mental. Certains lecteurs ont trouvé que la maladie arrivait tard dans le livre. Il me semblait souhaitable de laisser l'univers se développer, car ce que j'ai voulu raconter, c'est ce qu'a vécu la communauté gay pendant les vingt dernière années, la période d'expansion, de libération, puis le problème lié à l'apparition de la maladie.

***Gen4*: Cette référence n'avait échappé à personne. L'évolution de la maladie est traitée de manière à la fois sensible, terrible et particulièrement angoissante.**

FB: Il se trouve que je suis quand même dans une des franges de la population les plus frappées. Pour vous donner un exemple, l'année dernière j'ai perdu à peu près un copain par mois. Je note les noms au fur et à mesure, et je dois maintenant avoir une liste d'une cinquantaine de noms. Quelques-uns sont transposés dans le livre, mais je ne peux évidemment pas les citer tous, d'autant plus qu'entre le moment où j'ai fini d'écrire le livre et celui où il est sorti, il y en a encore beaucoup qui ont disparu. Je baigne complètement dans cette problématique, mais je n'ai pas voulu accabler le malheureux lecteur, car la réalité de la chose est déjà suffisamment éprouvante. Si en plus les artistes qui s'expriment à ce sujet collent leur angoisse au lecteur, ce n'est pas le but cherché. J'ai essayé, sinon de proposer une solution concrète, ce qui n'est malheureusement pas dans mes moyens, du moins de proposer un regard sur la signification symbolique de cette maladie, d'une maladie ou de la maladie en général, pour essayer de voir comment, en travaillant sur soi-même, sur le terrain que l'on est et sur lequel tente de s'installer un agent pathogène, on peut consolider ce terrain de manière à résister à l'intrus quel qu'il soit.

***Gen4*: Les deux personnages principaux sont issus des deux communautés et ont eu un contact transvers dès leur plus jeune âge; ils sont les pionniers de l'évolution sociale qui se produit.**

FB: Oui, ce qui fait que lorsque les choses tournent mal, ils se trouvent en position particulièrement inconfortable et font des choix diamétralement opposés, moyennant quoi l'un plus l'autre finiront par apporter une solution au problème.

Le professeur est quant à lui l'archétype du honteux, du personnage qui ne s'assume pas, passe un peu aux actes mais pas trop, et finit par se pétrifier dans sa mauvaise conscience. Le problème est qu'il est très difficile de trouver une attitude juste entre zéro et cent pour cent de liberté. L'état de répression est inacceptable, et l'état de totale liberté est irréel. Il faut se positionner entre ces deux extrêmes. La communauté gay est passée dans un temps très bref de l'un à l'autre, sans que l'inconscient des gens soit forcément prêt à suivre. Il reste des tas de séquelles des siècles de répression, la réprobation et la répression continuant toujours, et il y a aussi à l'intérieur de chacun un répresseur contre lequel il faut lutter. La violence déchaînée contre les transvers n'a pas lieu ici, mais elle pourrait avoir lieu. J'ai un petit peu nourri la chose, mais il existe des pays où l'on déporte les homosexuels, en Sibérie par exemple; il y a des sidatoriums à Cuba, et un député bien connu a proposé d'en faire autant en France! Un des intérêts de la science-fiction est de prendre ces choses-là au pied de la lettre et de voir où cela mène. Dans une des nouvelles du recueil de Norman Spinrad intitulé *Les années fléaux* paru en même temps que mon livre, avec une approche et une manière d'écrire très différentes, celui-ci prend des positions assez proches. Il explore ce qu'est une ville enfermée, guettoïsée, et tous les aspects de la répression sociale poussée à son paroxysme. Il donne également à son histoire une solution positive. Nous avons la même démarche, lui sur un plan que j'appellerai hyperréaliste faute de mieux, moi sur un plan métaphorique.

***Gen4*: Vous êtes optimiste en ce qui concerne l'évolution de la maladie?**

FB: A long terme, il faut bien l'être, mais pour l'instant ce n'est pas gagné. On la soigne un peu mieux qu'au début, mais on n'a encore trouvé ni vaccin ni remède. Toute l'énergie que l'on va passer à faire la guerre, c'est autant d'énergie et d'argent qui ne seront pas utilisés à régler ce problème-là. Je ne sais pas lequel des deux sera le plus dévastateur, mais si la fin du deuxième millénaire nous sert les deux grands fléaux de base que sont la guerre et l'épidémie, il faut se donner des coups de pied au cul pour être optimiste. Mais c'est un devoir de rester optimiste, de toute façon la vie est une chose violente à tous les niveaux, faite d'une succession de conflits contre la matière, contre la vie voisine, une espèce contre une autre espèce, une espèce contre elle-même, un individu contre la société, contre l'individu d'à-côté; il n'y a que des combats à tous les niveaux. L'humanité en a déjà connu un certain nombre et en connaîtra d'autres. Nous sommes dans une période qui n'est effectivement pas très plaisante, mais on peut imaginer que dans un mois, dans un an, on aura trouvé des solutions, aussi bien au problème du virus qu'à celui du pétrole. Mon premier roman *La lune noire d'Orion* était basé sur l'angoisse que j'avais à l'époque (fin des années 70) de voir éclater la troisième guerre mondiale. Les années 80 se sont passées sans que l'on voie quoi que ce soit de tel, au début de l'année 90, comme tout semblait se libéraliser, on se disait qu'on allait vers une ère de bonheur, et peut-être dans une semaine aurons-nous tout a fait le contraire.

Je ne crois pas que l'humanité ait tellement progressé depuis l'Antiquité; elle a progressé techniquement, mais elle tombe toujours dans les mêmes pièges. Il y a un niveau de conscience qu'elle est apparemment incapable d'atteindre. Il lui faudrait à mon avis une mutation pour s'élever un tout petit peu. C'est d'ailleurs un thème que beaucoup d'auteurs de science-fiction ont développé dans les années 50 et 60.

Pour l'instant l'homme ne m'a pas convaincu d'avoir progressé en sagesse. Il est peut-être moins barbare, ou peut-être camoufle-t-il mieux sa barbarie, mais il a encore beaucoup de chemin à faire et il est évident que ce n'est pas notre génération qui verra ça. Nous le laisserons très peu différent de ce qu'il était quand nous l'avons connu!

"J'ai ressenti comme une contrainte ce qui m'apparaissait auparavant comme une fête, à savoir la "création d'un univers science-fictionnel"

"La fascination et le rejet sont des choses complètement indissociables"

"L'état de répression est inacceptable, et l'état de totale liberté est irréel."

"Si la fin du deuxième millénaire nous sert les deux grands fléaux de base que sont la geurre et l'épidémie, il faut se donner des coups de pied au cul pour être optimiste"

"La vie est une chose violente à tous les niveaux, faite d'une succession de conflits"

"Je ne crois pas que l'humanité ait tellement progressé depuis l'Antiquité"

LIVRES

LIVRES

OXYGEN A LU POUR VOUS

1

Vous aimez ou vous n'aimez pas! C'est écrit trop petit ou trop gros. Vous êtes insensible à une "belle" histoire ou au contraire êtes toujours prêt à fondre en larmes! Eh bien mes amis, ce qu'il vous faut c'est un bon recueil de nouvelles. j'en ai justement un sous la main. Dans la collection Science-Fiction, Presses Pocket fait paraître *Symboles secrets* de Theodore Sturgeon, homme sans lequel la SF ne serait pas ce qu'elle est. A titre de rappel, il est né en 1918 et s'est éteint en 1985. Chose étrange (peut-être pas tant que ça), il s'est payé le luxe de ne rien écrire pendant cinq ans dans les années soixante. Croyez-moi ou pas, ce doit être assez dur! En tout cas, ce que j'ai lu est très satisfaisant. J'aime surtout la première nouvelle dans laquelle un extraterrestre se sert d'un chien pour communiquer avec certains humains, ou encore la deuxième qui s'éloigne certes du champ classique de la SF mais en fait découvrir un autre très porteur. Je ne peux pas vous parler de tout, mais il faut souligner le fait que l'aspect humain avec ses problèmes psychologiques est fort bien développé dans tout le recueil. C'est sûrement la raison pour laquelle j'ai aimé!

Erwan KNEBELER

Genre science-fiction
Editeur Presses Pocket

2

On ne présente plus Gene Wolfe, si ce n'est au travers des multiples prix qu'il a reçus au cours de sa déjà longue carrière. On peut citer notamment le Nebula 82 et l'Apollo 85! Autrement dit: amateurs de SF, ce seul nom est une garantie. Vous ne serez pas déçus! Il nous revient avec un recueil de nouvelles intitulé *Toutes les couleurs de l'enfer*. Je dois avouer que la nouvelle est probablement le genre que je préfère, car si l'une d'entre elles vous ennuie, elle est bien vite terminée et si, au contraire, elle vous plaît, alors vous remercierez son auteur d'avoir su vous plonger dans une telle ambiance en si peu de temps. Cette fois, il semble que la seconde solution soit celle que j'aie retenue. Non seulement c'est bien écrit, mais en plus c'est passionnant. On passe d'une ambiance celtique (cf. la première nouvelle *Un chalet sur la côte*) à un thème proche des contes des mille et une nuits (cf. *L'histoire de la rose et du rossignol*, la dernière) en passant par *Péritonite*, qui n'a pas grand-chose à voir avec ce que le titre laisse présager, mais qui est cependant très *in-té-res-san-te*! Il en reste encore quinze autres! Alors à vous de franchir le pas! Mais encore une fois vous pouvez y aller les yeux fermés.

Erwan KNEBELER

Genre science-fiction
Editeur Denoël
Collection Présence du Fantastique n°13

3

Je n'y croyais plus! Les accros de Moorcock qui, comme moi, ont constaté l'année dernière avec un plaisir non dissimulé que Denoël rééditait l'excellent *Une chaleur venue d'ailleurs*, premier tome de la saga des Danseurs de la fin des temps, devaient commencer à désespérer de voir réapparaître le second volet intitulé *Les terres creuses*, carrément introuvable depuis pas mal d'années. Cet excellent cycle de l'éclectique Michael Moorcock, véritable monstre sacré outre-Manche, est à cent lieues de productions plus "classiques" d'héroic fantasy comme *Elric* ou *Corum*. Son oeuvre volumineuse contient toute une partie beaucoup plus spéculative et délirante, souvent non traduite, dans laquelle le créateur de Jerry Cornelius donne la pleine mesure de son talent. Le présent cycle se place dans un contexte original, à savoir un futur très éloigné sur une Terre peuplée d'une poignée d'immortels tout-puissants dont le seul souci est de ne pas sombrer dans l'ennui et la neurasthénie. Ils déploient pour se distraire des trésors d'inventivité, mais ignorent tout des contraintes sociales qui s'imposent à des êtres "civilisés" et responsables de leurs actes, puisqu'ils ne craignent même pas la mort! Ce postulat permet à Moorcock de camper des personnages (aux noms croustillants comme l'Orchidée de Fer, le Duc de Queens, Werther de Goethe ou Lord Jagged des Canaries) franchement pittoresques et exotiques, qui se plongent parfois dans des recherches et des reconstitutions historiques carrément hilarantes! Une manière de relativiser la "vérité" historique. A lire avant de mourir idiot.

LIVRE DU MOIS

Oscar LOMBRIK

Genre fiction
Editeur Denoël
Collection Présence du Futur n°218

Le Tueur triste n'est pas une nouveauté, puisque sa première édition au Fleuve Noir remonte à 1958. Mais que voulez-vous, on ne peut rien faire contre un coup de coeur! Car ce personnage de malfrat, a priori sans surprise, dissimule des trésors d'humanité, au sens fort du terme et sans arrière-pensées politiques. Frédéric Dard a su ciseler un huis clos terrible, dans lequel un vieux gamin des rues, durci par des décennies de criminalité sordide, entre en contact avec un monde qui lui a jusque-là totalement échappé, à savoir la petite bourgeoisie de province. Le choc est terrible, l'affrontement inévitable, le drame se noue, l'intrigue se tisse, l'angoisse serre le lecteur-témoin à la gorge. Un authentique chef-d'oeuvre, une série B parfaite comme sait si bien les confectionner ce noble artisan du mot.

Oscar LOMBRIK

Genre thriller
Editeur Presses Pocket

Et si l'univers entier n'était qu'un gigantesque plateau de go? Un jeu aux sept couleurs de l'arc-en-ciel, conçu à l'échelle des dieux? Vlad et Isaac, deux et joueurs d'une partie colossale commencée il y huit cent mille ans, voient les Livides envahir tout le Faisceau Chromatique sous les yeux du Rêveur des Terres Agglutinées et du Chien Jaune, les véritables maîtres de cette partie. Mais pour Richard, Suzy, Maggie, Elric et Vince, pions arrachés à leur banlieue natale par Isaac, le seul véritable enjeu de la partie est de parvenir à rentrer chez eux. Après *Un ange s'est perdu*, et le cycle du Faisceau Chromatique, Roland C. Wagner continue d'exploiter son univers étrange dans le Cycle des Images Rémanentes dont les deux premiers tomes : *Le rêveur des terres agglutinées* et *L'autoroute de l'aube*, regorgent de trouvailles étonnantes et de rencontres inattendues pour des héros de banlieue plus habitués au hard-rock et aux bandes de loubards qu'aux vampires voleurs de visage et aux lapins intelligents.

Serguei MALDOROR

Genre SF
Editeur Fleuve Noir

Pourquoi les Templiers se sont-ils laissés capturer et exécuter, alors qu'ils constituaient une force supérieure (politiquement et économiquement) au roi de France? Pourquoi Jacques de Molay, grand maître des Templiers, a-t-il été brûlé vif alors que le pape l'avait absous? Pourquoi enfin l'Ordre du Temple a-t-il brusquement cessé de donner tout signe de vie alors que la majorité de ses membres continuaient leurs activités? Et si tout cela faisait partie d'un plan? Un plan mystérieux et majestueux censé s'achever en l'An 2000 selon les prédictions numérologiques de Jacques de Molay? Poursuivant la trace des Templiers et des rose-croix à travers l'histoire du monde entier, Casaubon, Belbo et Diotavelli, employés d'une maison d'édition milanaise, vont monter pièce à pièce un piège qui va se refermer sur eux. Les pires craintes paranoïaques de Belbo vont devenir réalité et, à l'ombre majestueuse du Pendule de Foucault, seul point immobile de l'univers, vont se nouer les fils de ce thriller qui tire ses origines du plus profond Moyen Âge. A cent lieues de l'hermétisme généralement de mise pour les récits "mystiques", Umberto Eco, auteur italien déjà célèbre pour *Le Nom de la Rose*, réalise avec *Le Pendule de Foucault* une fresque truculente, où l'occultisme côtoie le thriller et l'humour.

LIVRE DU MOIS

SQUAL 88

Genre thriller mystique
Editeur Grasset

Frederick Underhill est policier à Los Angeles. Sa précipitation à arrêter un suspect, sur lequel il ne détenait aucune preuve réelle, va le conduire à sa perte. Coupable d'erreur judiciaire, révoqué, Underhill, dont les nuits restent hantées par ses multiples morts, n'aura de cesse de poursuivre un mystérieux "tueur de femmes", au risque d'en perdre la raison. Dans *Clandestin*, comme dans *Le Dahlia noir* ou *L.A Confidential* (cf. Gen4 28), James Ellroy brosse un portrait cauchemardesque du Los Angeles des années cinquante. Flics corrompus ou obsédés par leurs erreurs passées, arrivistes prêts à tout pour grappiller des miettes de pouvoir, assassins intouchables et victimes aux mains sales se bousculent dans une enquête haletante, où le sordide côtoie le sublime pour vous entraîner aux limites du roman noir.

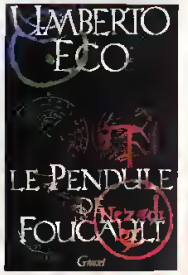
SQUAL 88

Genre thriller
Editeur Rivages

Norman Spinrad, auteur entre autres de *Rock Machine* et *Les miroirs de l'esprit*, s'est, depuis des années, fait le chantre de la culture underground qui fleurit durant les seventies. Entre acides et "flower power", ses héros sont les descendants directs des hippies et des babas qui partirent sur les routes à la recherche de la vraie vie. A l'instar de ceux-ci, Moussa Shasta Léonardo, jeune fille de bonne famille part, comme tous les jeunes de son âge, tenter son Wanderjahr; un voyage parmi les étoiles qui

4

5



6

7

8

devra déterminer les orientations de sa vie future et lui faire trouver l'harmonie intérieure. Tour à tour mendiante et conteuse des rues, Moussa va gagner son nouveau nom de Sunshine en devenant la maîtresse de Pater-Pan et la reine des Gipsy Jokers, se taillant une place dans la société galactique grâce à sa ruse et à son habileté dans les arts de l'amour. Norman Spinrad, plus enjoué que jamais, réalise avec *L'enfant de la Fortune* une fresque picaresque dans un futur qui appartient plus aux vagabonds et aux poètes qu'aux techniciens. Ce qui finalement est plutôt rassurant.

Darvick RANDALK

Genre SF
Editeur Robert Laffont

9

Alpen Publishers nous propose un fort bel ouvrage consacré à un des auteurs les plus lus de par le monde, j'ai nommé Georges Simenon, le père du célébrissime commissaire Maigret. François Lacassin est un de ceux qui oeuvrèrent pour faire découvrir au public l'autre face de l'oeuvre gigantesque de Simenon, qui durant de longues années écrivit au moins quatre romans par an. La vie et les écrits de Simenon sont abordés de façon thématique, et ses innombrables fans sont loin de se douter quelle fut sa vie. Vie de voyages tout d'abord: il sillonna sans relâche le globe en tous sens, et s'établit de longues années aux Etats-Unis. Il séjourna même quelques mois à Carmel, ville de Californie dont l'actuel maire n'est autre que Clint Eastwood! Vie mouvementée, durant laquelle il fréquenta les endroits les plus chauds; vie de travail enfin, comme en témoigne une bibliographie de plus de 200 titres, sans compter les nouvelles, les contes, d'innombrables articles et trois pièces de théâtre! Un beau cadeau pour les inconditionnels, qui peut se feuilleter pour la qualité des photos ou se dévorer avec passion.

Mr WONDERFUL

Genre Biographie
Editeur Alpen Publishers

10

Stephen King, Clive Barker, Peter Straub, Ramsey Campbell réunis dans un même roman, voilà un cauchemar des plus réjouissants qui est aujourd'hui réalité avec *13 histoires diaboliques*, un recueil de nouvelles des auteurs les plus prometteurs de la "nouvelle vague" de la littérature fantastique. Et plus encore que dans leurs romans respectifs, l'horreur est au rendez-vous, tumeur qui naît de l'esprit même des personnages, de leur passé ou de leurs actes. Vampires, zombies, fantômes, tous les éléments du folklore traditionnel sont présents dans ces nouvelles, mais ils sont pervertis, tordus jusqu'à ce qu'apparaisse une nouvelle "mythologie", une nouvelle conception de l'horreur. Une mention spéciale pour *Deuil* de Clive Barker, où une jeune femme se retrouve, le jour de l'enterrement de sa mère, face aux fantômes et aux terreurs de son enfance incarnés par le Chemin du Démon : et *Orange pour l'angoisse, Bleu pour la folie*, de David Morell, parti à la recherche du secret de Van Gogh.

JOSEPH K

Genre fantastique
Editeur Albin Michel

11

Cadet de l'espace, forte tête, Joss Tamblyn, dès son arrivée sur Aucella la planète des hommes-oiseaux se retrouve, à cause de son indiscipline, témoin des préparatifs d'un complot visant à assassiner l'empereur. Obligé de fuir, poursuivi par ses supérieurs et par la population locale, Joss n'aura comme alliés pour le guider sur cette planète aux nombreuses surprises, qu'Any, une voleuse de faible envergure et Facile, un nain grognon et bagarreur. Commence alors un voyage aux multiples péripéties, à la recherche de l'empereur. *Les ailes tranchées*, premier tome du *Cycle de l'Oiseau de Foudre*, de Félix Chapel, est un roman étrange et attirant, qui oscille sans cesse entre l'heroic-fantasy et la SF pure et dure. A découvrir.

LIVRE DU MOIS

SQUAL 88

Genre SF / heroic-fantasy
Editeur Fleuve Noir

Buffalo Bill est un tueur psychopathe: un fou qui écorche des femmes avant de se débarrasser de leurs corps dans des rivières. Face à lui, le FBI envoie Jack Crawford, un vétéran au bord de la retraite dont le seul souci est sa femme mourante, et Clarice Starling, jeune étudiante à l'académie de police, fragile et inexpérimentée. Lorsque Buffalo Bill kidnappe sa sixième victime, une fille de sénateur, la traque s'organise pour Crawford et Clarice, dont le seul allié est un autre psychopathe, le docteur Lecter. à l'intuition étonnante, qui ne leur donne ses conseils qu'après avoir fait resurgir leurs pires cauchemars. *Le silence des agneaux* de Thomas Harris est un thriller haletant, sans aucun temps mort, bourré de détails qui lui donnent un rare cachet d'authenticité. Best-seller aux Etats-Unis (comme quoi les Américains ont parfois bon goût), *Le silence des agneaux* mérite amplement d'être découvert.

LIVRE DU MOIS

Darvick RANDALK

Genre thriller
Editeur Albin Michel

L'alcool tue! Et pas toujours aussi lentement qu'on le prétend. Les nouvelles réunies dans *Délits de cuite* le prouvent. Entre Mort Subite et Pousse au Crime, les héros sérieusement imbibés de ces histoires (du sympathique pochetron à la limite de la clochardisation à l'ivrogne brutal) en font cruellement l'expérience. Ils blessent, frappent, volent, tuent sous l'emprise de l'alcool. Et le pire, c'est qu'ils en redemandent... Ed Mac Bain, Robert Turner, Fredric Brown et Fletcher Flora (entre autres) servent le cocktail. A la bonne vôtre.

SQUAL 88

Genre polar
Editeur Presses Pocket

Prenez un recueil de nouvelles de Ballard, ouvrez-le à une page quelconque et observez les mots, les phrases et les idées. Tout n'est que paysages à l'abandon, situations nostalgiques, personnages destructurés, mal de vivre, langueur, morosité et mélancolie. L'univers «ballardien» est un monde gagné par l'entropie ou tout se désagrège, non pas pour retourner au néant, mais pour plonger dans un univers poétique. Les personnages glissent insensiblement dans une autre réalité, un autre univers. Même s'ils se raccrochent désespérément au quotidien, comme ces hommes et ces femmes qui font des «fugues» dans une autre dimension, et qui profitent de leur état de conscience pour se nourrir, on sait qu'ils seront bientôt à l'image des personnages des tableaux de Magritte: flottant dans un ciel de rêve. Il faut savoir se laisser aller pour pénétrer dans la déliquescence des univers de Ballard. Un peu à la manière dont on visiterait un vieux palace désaffecté, en Bretagne, par un temps gris sur une côte battue par la tempête.

Mad MARX

Genre a quoi bon lutter ?
Editeur Presses Pocket n° 5397

La redoutable efficacité des vendettas siciliennes qui serait due à une aide surnaturelle, voilà une idée séduisante développée avec talent par Thomas F. Monteleone. Cet auteur chevronné qui compte déjà à son actif une quinzaine de romans (dont *L'horreur du métro* dans la même collection) puise dans ses racines latines pour nous livrer un récit enlevé, à mi-chemin entre le thriller et l'horreur, dont les références "lovecraftiennes" n'échapperont pas aux amateurs éclairés. Le héros est Vincent Manzara, petit-fils d'émigrants Siciliens et guitariste de son état. Il se retrouve au beau milieu d'une guerre entre "familles", bain de sang anachronique digne des règlements de compte des films noirs. Son grand-père Gaetano est une personnalité du milieu sans en faire partie; il a grandi dans la rue, et ses camarades d'antan sont des chefs de clan redoutables. Lui-même est devenu un boulanger honorable, mais sa réussite n'est pas dûe qu'à son travail... Sorcières et créatures démoniaques sont omniprésentes dans ce récit haletant, dont les scènes s'enchaînent comme un scénario, et qui ne vous laissera aucun répit. Un mélange de genres détonant, à l'atmosphère très prenante.

LIVRE DU MOIS

Mr WONDERFUL

Genre thriller horrifique
Editeur J'ai Lu épouvante n°2937

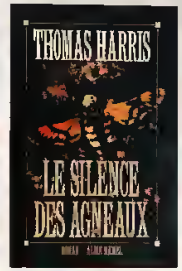
Encore un polar parmi tant d'autres! Amère déception et horizon fini! Pas-du-tout! 10/18 nous revient avec un petit bijou. Son titre, je ne le vous le cacherai pas plus longtemps. *Un jour le rabbin s'en ira*, signé Harry (vous savez, comme l'inspecteur) Kemelman. Moi, j'aime et ne le cache pas! Le héros du roman est bien entendu le rabbin David Small, ce qui donne un charme certain au récit. Mais de quoi s'agit-il? Je sais content de voir que certains d'entre vous trépignent d'impatience et ne vais donc pas vous décevoir. Nous sommes confrontés à la vie d'une communauté juive comme il en existe des centaines, et la question à l'ordre du jour est l'élection de son nouveau président. L'élu va être Howard Magnuson, homme riche et célèbre s'il en est. Sa venue à ce poste ne va pas sans poser quelques problèmes, surtout lorsqu'il annoncera au rabbin Small que sa fille désire se marier avec un non juif. Tout ceci se déroule avec en toile de fond les élections qui permettront de déterminer le candidat républicain pour le Sénat, et un meurtre étrange mis sur le dos d'un individu innocent comme l'agneau qui vient de naître - si vous me permettez l'expression. Comme vous le constatez, il ne reste pas beaucoup de place pour le spirituel dans tout ça! La trame est assez simple mais qu'importe! Le roman est vraiment dépaysant. Ah, j'allais oublier, j'ai beaucoup aimé le petit lexique des termes yddish pour les profanes!

LIVRE DU MOIS

Erwan KNEBELER

Genre polar
Editeur 10/18

12



13

14

15

LIVRES

16

Pierre Pelot est un écrivain Français dont l'oeuvre ne doit pas vous être inconnue, si, je vous assure. Il est né en 1945, année charnière dans sa carrière (!), et a depuis publié plus de trente romans, dont de véritables petits chefs-d'oeuvre comme *Foetus Party* paru aux éditions Denoel, qui est un de mes préférés. La saga qu'il vient de commencer aux éditions Fleuve Noir, *Konnar et compagnie*, en est déja à son tome deux, le premier s'intitulant *Le fils du grand Konnar*, le suivant porte le doux nom de *Sur la piste des rollmops*. Pourquoi m'étendre aussi longuement sur les titres de ce morceau de bravoure qu'est ce nouveau cycle? Tout simplement parce qu'ils sont révélateurs du contenu grandiose de ce monument de parodie et d'humour où le souffle de l'aventure vous emmêle malgré tout les cheveux. Car pour ne rien vous cacher, il s'agit d'un grand roman épique, d'heroic fantasy quoi! Oui, vous avez bien compris, après avoir lu *Red Sonja* ou encore *Kaldor* vous pourrez dorénavant retrouver Gilbert Lafolette dans ses péripéties monumentales. Parodique est un mot en-dessous de la vérité pour qualifier ce roman, dans lequel vous retrouverez tous les héros de vos pires séries télévisées ou cinématographiques, voire livresques pour les plus intrépides d'entre vous. Tout commence par un concours organisé par le P.H.N.G. (Parti des Héros pour la Nouvelle Gloire) où l'heureux gagnant est convié à rejoindre le staff des héros vieux et jaunissants, et dont la mission première est d'insuffler un regain d'intérêt de la part des humains, ceux-ci ne croient plus guère en toutes ces fariboles, de même que les héros qui se laissent un peu (pour ne pas dire carrément) aller depuis que l'on ne s'intéresse plus à eux (ce sont de grands enfants boudeurs). Gilbert Lafolette gagne, même si sa participation est un peu dûe à une vacherie de collègues de bureau qui voulaient se foutre de lui (mais voilà, la réalité dépasse la fiction). Il doit subir les épreuves (car il ne suffit pas de gagner) qui l'amèneront à la consécration. Mais voilà, le chemin est parsemé d'embûches glissées ça et là par le Groupe de Revendication des Héros Anti-Concours. Je conseille à tous cette saine lecture où vous piquerez des fous rires silencieux et sonores comme rarement, du moins pour ceux d'entre vous qui possèdent cette richesse hors de prix : l'humour. Bonjour chez vous!

LIVRE DU MOIS

Cid DOPEY

Genre : aventure/satyre/parodie!
Editeur : Anticipation Fleuve Noir

Brian Aldiss, un des plus grands messieurs de la SF britannique et autres, voit une de ses oeuvres(en attendant les autres, nous l'espérons) rééditées aux éditions Denoël. Sous une couverture magnifique, un texte qui ne l'est pas moins: *Barbe Grise* est un roman d'anticipation qui vous emmènera à la frontière de la fin du monde et au bout d'un constat amer porté sur notre première moitié du vingtième siècle. Roman satyrique peut-être, voyage au bout de l'enfer sûrement, même si tout ne finit pas dans le noir le plus absolu. Une réflexion amenée par le biais d'une grande aventure, celle d'un couple qui refuse de se laisser mourir comme leur monde et part à la recherche d'un nouveau sens à une vie qui n'en a plus. Un grand roman où tendresse, humour et grincements de dents se mêlent dans une sarabande qui nous pousse à le dévorer en une nuit ou un jour, peut-être pour y trouver nos propres réponses sur le sens de la vie de notre vie; pas forcement 42 en tout cas, à bon entendeur salut. Je vous conseille aussi de lire *Croisière sans escale*, du même auteur dans la même collection, miam!

17

LIVRE DU MOIS

Evariste AZARD

Genre : anticipation
Editeur : Denoël
Collection Présence du Futur n°95

18

Il y a des grands crus dans l'oeuvre humoristique de Sheckley, et d'autres plus moyens, qu'on lit certes avec plaisir. *Dramoclès* appartient à la seconde catégorie, même si l'on y retrouve ce côté délirant qui nous attire tant. Le lecteur qui ignore tout des univers absurdes que développe Sheckley trouvera sans doute le livre génialement dément, mais la *Dimension des miracles* et *Echange standard* sont d'un autre niveau. Ici, nous sommes confrontés aux aventures du roi Dramoclès, souverain d'une planète lointaine dans une galaxie inconnue. Son mortel ennui est soudain rompu par un mot-clef que lui adresse un mémorateur, une personne chargée de transmettre des messages à une date précise. Aussitôt, le roi se lance dans une offensive contre ses principaux alliés, sous des prétextes futils. En effet, sa destinée est en jeu, et ce n'est qu'à la suite de péripéties sans queue ni tête que celle-ci lui sera enfin révélée. Comme d'habitude, les personnages sont particuliers, comme Mark l'ordinateur ambulant qui porte des pantoufles chinoises ou Chemise, venue sur Glorm depuis la Terre, par un « trou de lombric percé dans l'écume cosmique ».

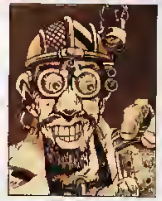
19

Mad MARX

Genre : faribole sidérale
Éditeur : Livre de Poche n°7099

JEUX

Au train où vont les choses, le futur de l'humanité s'annonce loin d'être radieux (à propos, les curieux peuvent "jouer" à la guerre du Golfe grâce à *The war room*, petit wargame simple et de bon ton). Enfant de *Blade Runner* et *Front 242*, la littérature cyberpunk nous offre une vision pessimiste et (hélas!) réaliste, de ce qui semble être amené à devenir la vie quotidienne au siecle prochain: urbanisation avengle, surpollution, criminalité galopante, et toute puissance des multinationales sont au coeur de cet univers, où les héros, vagabonds, tueurs et pirates informatiques, se contentent d'essayer de survivre, dans une jungle urbaine où la loi du plus fort (et celle des entreprises) semble être la seule qui prime. Riche en possibilités d'aventures, cet univers devait fatalement, un jour ou l'autre, tenter les créateurs de jeux de rôle. C'est chose faite puisqu'il existe maintenant une véritable vague des jeux de rôle Cyberpunk.



Cyberpunk est le pionnier. Alors que le mouvement cyberpunk était encore méconnu, une petite firme indépendante sort le premier jeu basé sur les oeuvres de William Gibson (*Neuromancien*, *Gravé sur chrome*) et Walter John Williams (*Câble*, *Le Souffle du cyclone*). Enfin traduit, *Cyberpunk*, sous une superbe couverture d'Alain Gassner, se présente comme un gros bouquin qui contient absolument tout ce qu'il est nécessaire de savoir pour s'aventurer dans les rues de Night City en 2020. Solos, Netrunners et Yakusas sont au rendez-vous, ainsi que tout l'arsenal technologique des "années noires". Foncièrement glauque et désespéré, *Cyberpunk* est, de par la simplicité de ses règles et la richesse de son univers, le meilleur jeu de rôle cyberpunk en français (NDLR: si tu le dis!).

Genre : Cyberpunk
Editeur : Oriflam sous licence Talsorian Games

Première tentative 100% française dans le domaine du cyberpunk, *Cybel Age*, de Pierre Rosenthal (*Athanor*, *Simulacres*) et Jean-Pierre Pécau est un livret d'extension à *Simulacres*. On y trouve de nouvelles règles, un long scénario (hélas! beaucoup trop dirigiste), bourré de clins d'oeil à Gibson, et une encyclopédie des années 2030. Excellente approche de l'univers cyberpunk, *Cybel Age* a pour lui son accessibilité immédiate et son prix dérisoire. On peut néanmoins regretter le trop grand flou des règles, souvent arbitraires.

Genre : Cyberpunk
Editeur : Jeux Descartes

JOUEZ UN TON PLUS HAUT

3615 LOEUF CUBE

TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION
24, rue Linné 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris
45.87.28.83 43.31.91.02

ET PARTOUT PAR CORRESPONDANCE

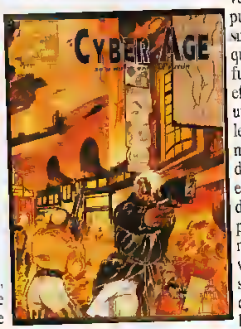
JEUX

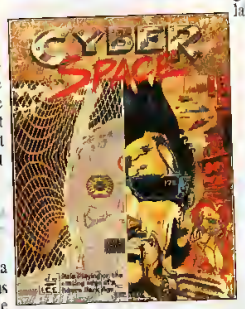
ILLUSTRATION SHADOWRUN

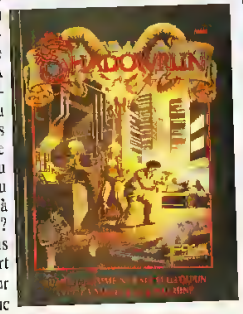
Non traduit (hélas!), *Cyberspace* est, à mon avis, le meilleur jeu de rôle cyberpunk paru. Conçu comme une extension à *Space Master*, il peut aussi constituer un jeu indépendant, aux règles sensiblement identiques à celles de *JRTM*. Plus complexe, *Cyberspace* est aussi le jeu le plus cohérent, tant au niveau de l'univers que des règles proprement dites. Mais le point fort de *Cyberspace* est avant tout son ambiance, souvent crue et sordide, qui colle merveilleusement aux romans.

Genre: Cyber...
Editeur: Iron Crown Enterp...

Que dire de *Shadowrun*, dont la traduction fidèle est disponible depuis quelques mois, si ce n'est qu'il rallie presque l'unanimité des suffrages dans la rédaction, il contient à mon humble avis tous les ingrédients susceptibles d'en faire un best-seller (ce qu'il est depuis sa création aux USA en 1989), à savoir: jouabilité, complémentarité des "classes", cohérence du monde et du système de jeu, règles adaptées au genre, finition impeccable et surtout une foule d'aides de jeu d'excellente facture qui fournissent au MJ scénarii complets et épaisseur à l'ambiance. Que demander de plus? Bien sûr il est permis de ne pas apprécier, et le postulat de départ peut paraître une excuse facile pour mélanger les genres. Quelle est donc l'hypothèse sur laquelle repose le monde de *Shadowrun*? Tout simplement une mutation du monde et de ses occupants, qui a conduit progressivement (au cours d'une "histoire" spéculative fort détaillée et intéressante à lire de notre planète de 2000 à 2050) à l'apparition de personnes capables d'utiliser la magie, de nouvelles races humanoïdes et de monstres issus tout droit de la mythologie! Parallèlement la technologie a évolué vers un univers typique de la littérature cyberpunk, et tout l'intérêt du jeu repose sur ce subtil mélange de la cybernétique et des arcanes, à la frontière du futurisme et de l'heroïc fantasy. En effet, la maîtrise de la magie implique un bon "feeling" avec les éléments, lequel est amoindri par les implants multiples et variés mis à la disposition des personnages. On a donc le choix entre des archétypes très contrastés, depuis la machine de guerre hyper-sophistiquée dont ni les yeux, ni les muscles, ni même les connexions nerveuses ne sont d'origine, jusqu'au shaman amérindien en passant par un délicat dosage des deux. Un jeu très bien conçu, au système de magie original, aux multiples possibilités, et qui laisse une grande place au délire!







Genre: Cyber Fantasy
Editeur: Hexagonal
sous licence Fasa Corporation

Par PIXEL et Le Chat FREUD

ILLUSTRATION SHADOWRUN

mais?... c'est génial!!!!*

*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

SOURIS OPTIQUE
Une souris pas comme les autres
VU A LA TÉLÉ
La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni boule, ni contacteur, pour éviter les pannes! Elle ne s'use quasiment pas, et s'encrasse pas, et vous offre une précision extraordinaire! En effet, rien n'est plus précis et fiable qu'un faisceau optique.
Modèle ATARI ou AMIGA (250 dpi) et PS/2 (port DB 25) : 695 F TTC
Modèle PC XT/AT (100/800 dpi) : 490 F TTC
*Durée de vie supérieure à 5 ans!

LECTEUR
Le lecteur du pro!
VU A LA TÉLÉ
Enfin, une idée géniale... Le lecteur GOLDEN IMAGE vous dit tout! Un design exceptionnel, une qualité de fabrication très supérieure à la moyenne* et son display indiquant en temps réel la piste sur laquelle vous "travaillez".
Modèle ATARI ou AMIGA en 3"½ : 990 F TTC
* Durée de vie supérieure à 10 000 heures d'utilisation

SCANNER A MAIN
Enfin un scanner pour tous!
VU A LA TÉLÉ
Le scanner a main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte), de le remanier à l'aide du formidable logiciel TOUCH-UP et d'imprimer votre document personnalisé. Précision 400 dpi, 64 tons de gris, largeur de 105 mm.
Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) : 1990 F TTC

GOLDENIMAGE
Vous devriez en parler à votre spécialiste micro!
fnac DANS VOTRE MAGASIN FNAC LE PLUS PROCHE

SimEarth
Une expérience inoubliable
Prenez-en charge une planéte toute entière de sa naissance à sa mort 10 milliards d'années plus tard!! Observez Les différentes formes de vie allant des plus petites cellules à un monde civilisé atteignant les étoiles.
La Planèt Vivante
Inspirée par l'hypothèse Gaia de James Lovelock, SIM EARTH est une simulation qui considère la Terre comme une organisme complet et vivant.
TRADEMARKS & COPYRIGHT 1990 MAXIS and WILL WRIGHT TOUS DROITS RESERVE
IBM PC & APPLE MAC
MAXIS
ocean
SFMI
HC 114